INDEKS Nr 320358
CENA 25000 zł

Świat GIER KOMPUTEROWYCH

7-8/93



IBM PC, AMIGA, Atari ST, C-64

UWAGA!

WIELKA SZANSA DLA PRZYSZŁYCH PRENUMERATORÓW !

Od bieżącego numeru drukujemy nowy blankiet prenumeraty ŚGK. Można na nim składać zamówienia na 6 wydań (138.000,-) oraz na 12 wydań (276.000,-) {podwójna szansa wylosowania!}

Jeżeli wniesiesz opłatę i prześlesz do nas odpowiedni odcinek blankietu do dnia 30.11.93, weźmiesz udział w gwiazdkowym losowaniu naszej super-nagrody, którą jest:

AMIGA 1200

Z kolorowym monitorem



Wynik losowania ogłosimy w numerze 1/94



SPIS TREŚCI

CZEŚĆ!

Na początek dobra wiadomość. Numer, który trzymacie w rękach, jest ostatnim z podwójnych. Od następnego będziemy ukazywać się co miesiąc i miejmy nadzieję, że tak już pozostanie.

W dzisiejszym ŚGK, jak zawsze, sporo opisów starszych i nowszych gier. Poza tym stałe już działy: listy, kolejny artykuł Gracza, Zapowiedzi, Sklep ŚGK, Market.

Specjalnie na Wasze życzenie zamieściliśmy też Triki. Jesteśmy ciekawi, czy taka forma Wam odpowiada - napiszcie, co o tym sądzicie.

Przygotowaliśmy dla Was także małą niespodziankę. W związku z wieloma prośbami o spis gier "chodzących" na Amidze 1200, w środku numeru publikujemy listę takich programów. Wszyscy zdezorientowani w temacie chyba teraz będą usatysfakcjonowani.

I jeszcze jedno. W Sklepie ŚGK zaszły pewne zmiany związane ze wzrostem cen spowodowanym wprowadzeniem VAT-u. Szczegóły na stronie 31.

REDAKCJA

PS. W opisie gry "The Lord of The Rings" w ŚGK nr 5-6/93 na skutek niedopatrzenia pominęliśmy adres polskiego dystrybutora. Jest nim, oczywiście:

IPS Computer Group
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa

Za pomyłkę Firmę i Czytelników serdecznie przepraszamy.

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH
Rok 1. Numer 7-8 Indeks 320358 Lipiec-Sierpień 1993

Redakcja: Katarzyna Hojan (prenumerata), Andrzej Kentzer (kolportaż), Piotr Pieńkowski (red. naczelny), Krystyna Sałasińska, Wojciech Stawski (DTP), Krzysztof Wirszyłło (grafika)

Współpraca: Szymon Grabowski, Jacek Ilczuk, Jacek Karolczak, Tomasz Kokoszczyński, Tomasz Kulbacki, Dariusz Lewkowski, Dominik Młyński, Piotr Orcholski

Adres redakcji: ŚGK, ul. Świętojańska 2/7, 85-017 Bydgoszcz, tel. 28-79-20, fax 22-64-03

Druk: Łódzkie Zakłady Graficzne, ul. Dowborczyków 18

Wydawca: PWH ALFIN sp. z o.o., ul. Świętojańska 2/7, 85-017 Bydgoszcz, Konto: Bank PKO S.A. Bydgoszcz 5.09011-400933.9-2511-30-111.0

Okładka ŚGK 7-8/1993: Krzysztof Wirszyłło

*listy*listy*listy*listy*listy*listy*

Witajcie!

Dzisiaj kolejna porcja Waszych listów z radami, uwagami, zaleceniami. Zaczynamy:

Jestem zainteresowany od kilku miesięcy kupnem oryginalnych gier do mojego komputera ATARI 1040 STE, lecz w naszym kraju sytuacja oryginalnego oprogramowania jest fatalna.

Jeżeli nie ulegnie to zmianie, wiele osób zmuszonych zostanie do kupna gier na Zachodzie, a tam ceny programów wynoszą średnio 700 tys. zł. Takie kłopoty powodują, że Atari staje się mało pokupnym komputerem.

Proszę o pomoc w mojej sprawie.

R. Kryś
Poznań

Z programami i grami na Atari jest faktycznie kłopot. Trudno powiedzieć, dlaczego. Zresztą my też trochę się zaniedbaliśmy w tej sferze (opisów gier na Atari jak na lekarstwo). Ale pracujemy nad tym.

Jedyne co w tej sytuacji możemy poradzić, to skierować wszystkich zainteresowanych do polskiej firmy specjalizującej się w tej materii (tj. produkującej własne gry i programy!). Adres: **L.K. AVALON, skr. pocz. 66, 35-959 Rzeszów 2.**

*Niedawno u kolegi, który jest posiadaczem C-64, spotkałem się z grą **Magic Dizzy IV**. Gra ta bardzo mi się spodobała, ale mam dość duże problemy z jej ukończeniem. Dlatego proszę Was o przysłanie mi informacji, jak ją ukończyć. Jeśli nie będziecie mogli tego zrobić, to przyślijcie mi adresy miejsc, w których można zdobyć takie wiadomości.*

Adam Sosnowski

No cóż, trudno nam zrealizować takie życzenie - za dużo czasu by nam to zajęło, bo podobnych listów dostajemy wręcz kilogramy. Jedyne co możemy zrobić, to zamieścić opis takiej gry na łamach ŚGK. Innego wyjścia po prostu nie ma. Może wkrótce...

*Poszukuję grę **Ishar - Legend of the Fortress**. Czy mógłbym kupić u Was kopię na IBM PC?*

Jarek Koszubkiewicz
Poznań

Przykro nam, ale nie posiadamy tej gry. Przynajmniej nie na sprzedaż. A tak w ogóle, to umówmy się, że sprzedajemy tylko te gry, których tytuły znajdują się w SKLEPIE ŚGK.

Do opisów mam kilka zastrzeżeń.

*Po pierwsze, są zbyt długie. Najlepszym rozwiązaniem byłoby, gdybyście powiększyli objętość czasopisma ok. 3 razy lub też skrócili opisy do recenzji (góra zajmujących taką objętość, jak opis **Sensible Soccer**).*

*Po drugie, w zapowiedzi **Syndicate** popełniono dość poważny błąd rzeczowy. Firma **Bullfrog** przez dwa lata nie była obecna na rynku komputerowym, ponieważ przez 3 lata (tak!) zespół programistów wraz z szefem, Peterem Molyneux, pracowali właśnie nad **Syndicate**. Zresztą wysiłek się opłacił, bo gra prezentuje się więcej niż fenomenalnie. (...)*

*Tutaj wielka prośba do Was. Sam dysponuję tylko piracką kopią **Syndicate** (piraci zaczynają mnie wkurzać coraz bardziej!). Czy nie wiecie czy gra ta będzie dostępna w Polsce w wersji oryginalnej i za ile?*

*Po trzecie, ocena **Sensible Soccer** została (według mnie) trochę zaniżona, gdyż ja wystawiłbym jej co najmniej 98%. (...)*

*Także przesadziliście z oceną gry **Dune**. Grafika i dźwięk (głównie na Amidze) stoją na wysokim poziomie, ale grywalność pozostawia wiele do życzenia. Programistom z **Cryo** niezbyt gra się udała, więc **Virgin Games** do stworzenia drugiej części zatrudniła programistów z **Westwood Studios (Legend of Kyrandia, Lands of Lore, Eye of the Beholder 1-3)**. Gra wcale nie przypomina pierwszej części **Dune**, lecz jest jakby połączeniem **Utopii**, **Megalomanii** i **Civilization**.*

*Po czwarte, zamiast **Pool of Radiance** czy **Dungeon Master** moglibyście wziąć się za rozpracowanie **Lands of Lore** czy **Might and Magic 3, 4, 5**.*

Michał Marek
Ruda Śląska

Bardzo nas ten list ucieszył, choć nie ze wszystkim się zgadzamy. Wielu Czytelników prosi na przykład o dłuższe opisy. Również w kwestii wyboru gier sprawa wygląda różnie. Często zamawia się u nas zamieszczanie opisów gier starszych (przynajmniej w proporcji 1/3).

Ocenę **Sensible Soccer** i **Dune** pozostawiam bez komentarza - po prostu każdy ma prawo do własnej opinii.

Co do **Syndicate,** to dziękujemy za cenne uwagi. Czy gra będzie w Polsce rozprowadzana w wersji oryginalnej - nie wiemy, ale sądząc po "sławie", jaką powoli zdobywa, myślimy, że ktoś o tym pomyśli.

A teraz dwa listy w sprawie piractwa - pierwsze, jakie do nas doszły; na dodatek zawierające zupełnie przeciwne opinie.

Popieram ile sił Agnieszkę Tomaszewską z Baranowa. To życiowa prawda, iż na piractwie tracą wszyscy. Wkrótce dostaniemy od USA za to w tyłek. A żeby coś w sprawie ustawy osiągnąć potrzebnych jest 460 gości na Wiejskiej.

Jerzy R. "York" Paprota

*Podpisuję się "dwoma ręcami" (i nogami) pod gnębieniem piractwa, tylko pytanie, ilu młodych łamaczy joysticka stać na oryginał. W ciągu roku (przy tych cenach) na 1-3 gry. Sam jestem ojcem dwóch synów, pracuję na całą rodzinę. Zarabiam jak na średnią krajową chyba nieźle, ale nie mogę sobie pozwolić, niestety, aby wydać pięć stów na grę. Chwała Panu, że młodszy jest na etapie strzelanek. Są gry (np. **Desert Strike**), których opis w zupełności starczy do połapania się, o co chodzi. Ale co z takimi grami, jak **Silent Service II**, których opis tylko napala młodego człowieka na grę, a potem przychodzi rozczarowanie, bo rodziców nie stać na taki zakup.*

Rozwiązanie jest proste, tyle tylko że nierealne. Ceny według stawek Zachodnich, ale płace także. W obecnych warunkach pozostają pirackie wersje. Przykro mi z tego powodu, ale takie jest życie.

Mirosław Frankowiak
Poznań

Jak widać, problem piractwa nie jest łatwy. Temat pozostawiamy nadal otwarty, czekając na Wasze listy.

Do zobaczenia w następnym numerze.



UWAGA • UWAGA • UWAGA • UWAGA • UWAGA

KONKURS dla wszystkich

Proponujemy Wam zabawę w napisanie własnej recenzji bądź opisu na temat: "Moja ulubiona gra"

Najlepsze prace zostaną nagrodzone grami (oryginałami!) i wydrukowane w ŚGK (płatne według normalnej stawki autorskiej).

Aby wziąć udział w konkursie, należy spełnić następujące warunki:
1. Praca nie powinna przekraczać objętości 3 stron na arkuszu A-4 (najlepiej przepisana na maszynie lub na komputerze i przysłana jako wydruk, w ostateczności ręcznie, ale wyraźnie i dużymi literami).
2. W oddzielnie przygotowanej kopercie (zaklejonej) należy podać swoje imię, nazwisko, dokładny adres, wiek oraz rodzaj komputera, jaki się posiada (jeśli komputera nie masz, napisz o tym także).
3. Pracę i kopertę ze swoimi danymi należy opatrzeć jednakowym godłem (hasło, pseudonim).
4. Zgłoszenia przyjmowane będą do dnia 01.10.1993 r. (liczy się data stempla pocztowego).
5. Ogłoszenie wyników nastąpi w numerze grudniowym.

Między nami, graczami...

Wielu z nas, grających w gry komputerowe (i nie tylko komputerowe), zapewne nie raz spotykało się z sakramentalnym pytaniem: "*Czy nie szkoda Ci czasu na takie głupstwa?*"

W odpowiedzi zazwyczaj ciśnie się nam na usta coś w rodzaju: "*Ależ skąd! Czy nie rozumiesz, że...*"

Dalsze wyjaśnienia mają rozmaity charakter. I najczęściej w ogóle nie przekonują naszego rozmówcy.

Zastanawiacie się, dlaczego? To proste - pytające indywiduum nie potrafi zrozumieć (tzn. objąć umysłem), że tak naprawdę:

GRY UCZĄ

A jakże, uczą i to jeszcze jak! Po "*Lotusie*" prowadzenie samochodu to dla mnie pestka (właściwie już za samą grę powinni mi wydać prawo jazdy). Wiem także, jak kierować własną firmą, choćby takim małym syndykatem (po prostu trzeba robić forsę na wszystkim, a tych niewygodnych przekonywać do współpracy, czyli zrobić im tratatata, łubudu, aaaa). No i, na Beholdera, nigdy już nie zgubię się w Domu Towarowym.

Już to wystarczyłoby za usprawiedliwienie tych wszystkich nieprzespanych nocy, a przecież jeszcze:

GRY WYCHOWUJĄ

O tym także nie należy zapominać. Niby wszyscy wiedzą, że nie wolno śmiecić, przechodzić na czerwonym świetle, kraść i zabijać, ale ilu przestrzega tych zasad? Tylko my, Gracze! Tak, tak, nikt inny - zresztą tylko dlatego, że poza graniem na nic innego nie mamy czasu. Ale liczy się fakt!

Poza tym, nareszcie rozumiem, dlaczego trzeba być dobrym - po prostu można dostać bonusowe życie!

No i najważniejsze:

GRY CIESZĄ

Można nawet powiedzieć, że przede wszystkim cieszą. Rzecz jasna, dotyczy to tylko wtajemniczonych, to znaczy nas, Graczy. Zwykły człowiek jest obojętny na subtelny dowcip programistów. I niech żałuje. Co on wie o prawdziwym poczuciu humoru?

Zresztą powiedzcie sami - czyż jest coś milszego, niż pozbawić kogoś głowy rakietą powietrze-ziemia? Albo wyrżnąć w pień gatunek trolli? Albo wysadzić w powietrze całą metropolię? Albo...

PODSUMOWANIE

Jak wynika z powyższego artykułu, gry niewątpliwie nie stanowią żadnego zagrożenia, a nawet przeciwnie. No tak, ale o tym wiemy tylko my, natomiast cała reszta żyje w błogiej nieświadomości. W tej sytuacji pozostaje tylko jedno, znosić szykany z podniesionym czołem.

Na szczęście, nic nie trwa wiecznie. Za kilka lat komputerazacja osiągnie poziom globalny, a wtedy wszyscy będą musieli grać. Już my się o to postaramy.

A niewygodnych - trollem ziemia-ziemia. A resztę - do Domu Towarowego. A my - do komputerów. I w *Lotusa*, i w *Lotusa*...

GRACZ





MAELSTORM

Programy nawiązujące, obojętnie zresztą w jaki sposób, do science-fiction wydają się zdobywać ostatnio coraz większą popularność. Odpowiadając na rynkowe trendy, znana firma **Empire** umiejscowiła akcję swojego najnowszego produktu - **Maelstorm** - w dalekiej przyszłości. Oczywiście, prawa tego gatunku wymagają, aby była to czarna przyszłość. Wszechświat opanowany został przez potężną korporację niszczącą na swej drodze wszystkich, którzy mogliby się jej przeciwstawić. Ty wcielasz się w rolę najemnego żołnierza, który pracuje dla tej organizacji. Jesteś jednak inny, niż wszyscy Twoi kumple, gdyż w czasie wyprawy karnej na jeden ze zbuntowanych światów zaczynają Cię dręczyć wyrzuty sumienia. Stajesz w końcu po stronie mieszkańców planety, którą miałeś podbić. Tak wygląda mniej więcej sam początek gry. Reszta zależy już tylko od Ciebie. Musisz zdążyć przygotować planetę, której tak nawiasem mówiąc zostałeś gubernatorem, do odparcia spodziewanej inwazji. Należy więc zaplanować rozbudowę przemysłu tak, aby móc w szybkim tempie stworzyć flotę kosmiczną. Trzeba też kazać naukowcom wymyśleć coś, co jest tanie i dobrze strzela.

Maelstrom ma w sobie coś z gry strategicznej wzbogaconej o liczne animowane "kawałki", coś z role-playing i coś z kosmicznej strzelaniny. W sumie, warte zobaczenia. (W przygotowaniu jest także wersja na Amigę.)

STUNT ISLAND

Stunt Island to najnowszy produkt angielskiej firmy **Infogrames**. Przenosi on nas na tytułową wyspę, zakupioną przez wielkie wytwórnie z Hollywood, gdzie wcielamy się w rolę reżysera, producenta filmowego, no i oczywiście człowieka o silnych nerwach gotowego podjąć się wykonania najbardziej niebezpiecznego numeru kaskaderskiego. Gra **Stunt Island** powstała przy współpracy fachowców z Hollywood tak, aby wszystko w programie jak najbardziej zbliżone było do realiów kręcenia filmów akcji, przy których produkcji obecność kaskaderów jest jak wiadomo nieodzowna.

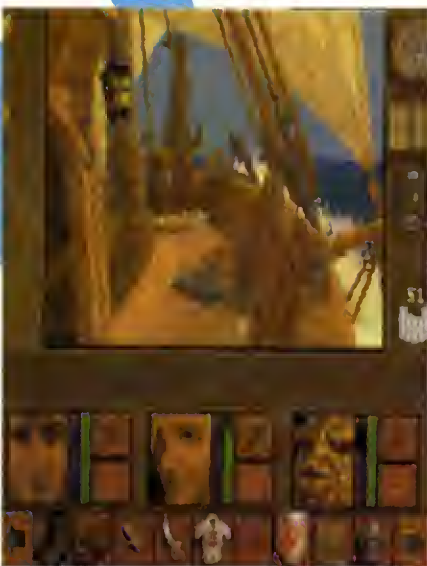
Program oferuje 50 różnych modeli latających począwszy od dwupłatowców z I Wojny Światowej, a skończywszy na promie kosmicznym Challenger. Do wykonania mamy 32 misje, które pozwolą nam wziąć udział w wielkich powietrznych zawodach pilotów-kaskaderów. Ponadto stworzyć możemy również i swoje własne. Do tego celu przygotowana została biblioteka składająca się z ponad 30 dekoracji filmowych i blisko 800 rekwizytów: budynków, pojazdów i ludzi. Mając do dyspozycji 8 kamer, możesz nakręcić najbardziej nieprawdopodobne sceny filmowane z najbardziej zwariowanych punktów widzenia, złożyć to następnie w oddanym do Twojej dyspozycji studiu filmowym, dodać do tego dźwięk i urządzić dla swoich przyjaciół małe *SHOW*. Idealna zabawa dla niedoszłych filmowców.



LANDS of LORE

Westwood, tej nazwy nie trzeba chyba przypominać. Znają ją wszyscy (przynajmniej powinni) fani gier role-playing, a w zwłaszcza jednej z nich - ***Eye of the Beholder***, która swego czasu stała się prawdziwym przebojem na rynku. Obecnie doczekaliśmy się już trzeciej części tego programu - ***Eye of the Beholder III*** - wchodzącej właśnie na rynek polski.

Zachęcona tymi sukcesami, firma **Westwood** postanowiła nadal rozwijać system gry, który pierwotnie opracowany został dla ***EOB***. W ten sposób narodził się **Lands of Lore - The Throne of Chaos**.



Od strony wizualnej program ten różni się od swoich poprzedników kilkoma elementami. Zmieniony został główny ekran gry. Okienko ukazujące drogę przed nami zajmuje bardziej centralną pozycję i zostało lekko powiększone. Do trzech postaci zmiejszona została natomiat liczba członków drużyny mogących brać udział w przygodzie, która oprócz tradycyjnych miejsc, gdzie toczy się akcja gier fantasy, przeniosła się również na morze. W programie znajdziemy ponadto kilkanaście nowych, nie znanych we wcześniejszych grach czarów (ale jest fireball!) oraz wiele pełnoekranowych, w pełni animowanych sekwencji, które stanowią miłe odprężenie dla naszych oczu zmęczonych wielogodzinnym wpatrywaniem się w ciemne korytarze, jaskinie i sale posępnych zamków.



DARK and GOLDEN

Świat idzie cały czas naprzód. Jeszcze nie tak dawno rynkowe triumfy święcił *Populous*. Potem przyszła kolej na całą grupę programów do niego nawiązujących. Jednak te czasy, gdy wystarczyło na opakowaniu programu pokazać, że "nasza" gra również posiada miłą dla oka grafikę rodem właśnie z wielkiego *Populousa*, już dawno minęły. Teraz nastała era maksymalnego "wyciskania" wszystkiego, co tylko się da, nim ten wielokrotnie nagradzany system gry "wyczerpie" się do końca. Tak też sprawa wygląda w **Dark and Golden**. Program ten łączy w sobie kilka nie młodych już, lecz wypróbowanych systemów gry, począwszy od zwykłego *arcade game*, poprzez role-playing, a skończywszy na zabawie wzorowanej na wspomnianym wyżej *Populousie*. Wbrew pozorom cała ta konstrukcja zlepiona z różnych kawałków trzyma się całkiem dobrze. Znajdziemy więc tutaj inteligentne postacie (a przynajmniej sprawiające takie wrażenie), z którymi da się nawet całkiem rozsądnie porozmawiać, wyrafinowaną magię, zmienne warunki pogodowe, bogactwo krajobrazów, no i wreszcie główny wątek programu. Nasze zadanie polega na zniszczeniu klątwy, którą kiedyś bogowie rzucili na potężnego czarownika, a która będzie trwać z pokolenia na pokolenie, aż po koniec czasu. Oczywiście, autorzy trochę tutaj przedobrzyli. Tak naprawdę to będzie ona trwać aż do włączenia przez nas komputera, a wówczas pozostaną jej już tylko godziny.



ALLO, ALLO

Wszyscy znamy chyba serial komediowy *"Allo, Allo"*, który od pewnego czasu gości na ekranach naszej telewizji. Stał się on już na tyle popularny, że firma **Alternative Software** zdecydowała się stworzyć jego komputerowy odpowiednik. Głównym celem autorów było zachowanie komediowego charakteru i trzeba przyznać, iż w pełni im się to udało. Znajdziemy tutaj naprawdę wiele dobrego humoru rodem z telewizyjnych ekranów. Akcja gry toczy się wokół spisku uknutego przez przyjaciółkę Rene z Ruchu Oporu - Michelle. Postanowiła ona wspomóc swoją organizację finansowo. Sposób, w jaki pragnie tego dokonać, jest jednak zupełnie nie po myśli Rene. Ma on mianowicie zdobyć obraz "Upadłej Madonny z wielkim cycem", aby później Michelle mogła go sprzedać. Jak wiadomo, obraz jest w ręku kapitana Grubera, który pilnie go strzeże. Rene musi więc nie tylko dostać się do schowka, gdzie obraz jest trzymany, lecz i podłożyć na jego miejsce falsyfikat.



Program oferuje możliwość zabawy także dla dwóch graczy. Pierwszy kontroluje ruchy Rene, drugi wciela się w postać Michelle. W trakcie gry spotkamy również wszystkie pozostałe, znane z serialu osoby, a więc: Yvette, Mimi, Edith, Alphonse'a, Helgę i tak dalej. Każda z nich ma określoną rolę w grze. Gruber śledzi na przykład cały czas Rene, Colonel zaś bezustanie poluje na Michelle.

Gra **Allo, Allo** jest więc przeznaczona głównie dla zagorzałych wielbicieli serialu. Czy tylko?



BLACK SECT

Gra jest produktem francuskiej firmy software'owej. Jej akcja toczy się, chyba dla kontrastu, w Wielkiej Brytanii, w jakiejś małej wsi. Twój bohater otrzymuje wiadomość o śmierci swojego ojca - w niewyjaśnonych okolicznościach został on zamordowany w swoim własnym domu. Co gorsza, zginęła również Księga Czarów chroniąca wioskę przed Czarną Magią. Oczywiście, z chwilą gdy zniknęła jedyna przeszkoda, wioska stała się bezbronna wobec Sil Ciemności. Zadanie Twojego bohatera to pestka - musisz pomścić ojca i uratować wioskę przed zagładą. Jedynym sposobem jest unicestwienie tytułowej **Black Sect** (Czarnej Sekty). Proste, prawda?

POOL OF RADIANCE

A FORGOTTEN REALMS™ Fantasy Role-Playing Epic, Vol. I

Producent: SSI

Cześć! Zapraszam do dalszej zabawy z grą **Pool of Radiance** firmy **SSI**. Skończyliśmy ostatnio na omówieniu sposobów tworzenia własnej drużyny. Obiecałem wówczas, że w następnym numerze przedstawię krótką charakterystykę zaklęć dostępnych w **POR** oraz zamieszkujących okolice Phlan przedstawicieli flory. Chciałbym również udzielić kilku porad dotyczących prowadzenia drużyny i, o ile się uda, zaprezentować kilka "wytrychów", które mogą okazać się pomocne przy wykonywaniu powierzonych nam misji.

MAGIA

Czary w grach role-playing (a więc i w **POR**) dzielimy na klerykalne i czarnoksięskie. Pomiędzy nimi występuje diametralna różnica. Ogólnie rzecz biorąc, zaklęcia magów posiadają znacznie mocniejszy charakter ofensywny i są przez to bardziej przydatne podczas bitew. Czary klerykalne dotyczą natomiast spraw związanych z leczeniem ran i chorób, zapewniają częściową ochronę zarówno przed mieczem, jak i przed magią. Ich wartość bojowa jest natomiast nieco innego rodzaju, gdyż brak w nich typowych zaklęć ofensywnych nastawionych na uśmiercenie przeciwnika. Poniżej omówię wszystkie czary w kolejności poziomów doświadczenia, na których występują.

Zaklęcia kapłańskie:

POZIOM PIERWSZY

BLESS (błogosławieństwo) - czar ten może zostać użyty zarówno w czasie postoju, jak i podczas bitwy, oddziaływuje jednak wówczas tylko na tych członków drużyny, którzy nie biorą bezpośredniego udziału w walce. Zaklęcie to zmniejsza *THAC0* naszych postaci o 1 oraz powiększa morale współpracujących z nimi innych osób. Działa 6 rund.

CURSE (klątwa)- czar ten jest przeciwieństwem *BLESS*. Zaklęcie to rzuca się na przeciwników nie biorących jeszcze bezpośredniego udziału w walce. Zwiększa to ich *THAC0* i zmniejsza morale o 1. Zaklęcie może być użyte tylko w czasie walki. Okres działania identyczny z BLESS

CURE LIGHTS WOUNDS (leczenie lekkich ran) - czar ten może być użyty w każdych warunkach. Służy on do uzdrawiania rannych postaci. Za jednym razem może wyleczyć od 1 do 8 ran. W czasie bitwy uzdrawiana osoba musi znajdować się tuż przy rzucającym zaklęcie kapłanie.

CAUSE LIGHTS WOUNDS (zadawanie lekkich ran) - zaklęcie to stanowi przeciwieństwo *CURE*. Może być użyte tylko podczas bitwy i tylko przeciwko naszym wrogom. Zadaje im jednorazowo od 1 do 8 ran. Rzucający zaklęcie kapłan musi znajdować się tuż obok swojej ofiary.

DETECT MAGIC (wykrywanie magii) - gdy chcemy sprawdzić, czy któryś z posiadanych przez nas przedmiotów ma właściwości magiczne, możemy posłużyć się *DETECT MAGIC*. Należy zauważyć jednak, że zaklęcie to nie określa jakiego rodzaju jest to właściwość, stwierdza tylko jej istnienie. Po rzuceniu tego zaklęcia przedmioty magiczne będące w naszym posiadaniu zostaną oznaczone przez gwiazdkę.

PROTECTION FROM EVIL (ochrona przed Złem) - czar ten może być rzucony w czasie walki lub tuż przed jej rozpoczęciem. Zmniejsza *AC* osoby, na którą został rzucony o 2 punkty. Dzieje się tak jednak tylko wówczas, gdy postać ta atakowana jest przez przeciwnika o charakterze oznaczonym jako *Evil* (czyli prawie wszyscy, z którymi się zetkniemy). Ponadto od wszystkich rzutów obronnych (wyjaśnienie niżej) chronionej osoby zostają odjęte dwa punkty. Zaklęcie trwa 3 rundy na każdy poziom doświadczenia rzucającego je kapłana. Postać, którą ma objąć czar, musi znajdować się tuż obok kapłana, celem zaklęcia może być również on sam.

PROTECTION FROM GOOD (ochrona przed Dobrem) - czar ten jest przeciwieństwem *PROTECTION FROM EVIL*. Chroni przed atakiem postaci o charakterze oznaczonym jako *Good*.

RESIST COLD (odporność na zimno) - zaklęcie to zmniejsza ilość ran, które możemy otrzymać z powodu niskiej temperatury.

POZIOM DRUGI

FIND TRAPS (odnajdywanie pułapek) - czar ten może być rzucony tylko podczas postoju. Sprawia on, że wszystkie pułapki leżące na wprost osoby objętej jego działaniem, stają się dla niej widoczne. Zaklęcie trwa 3 rundy.

HOLD PERSON (unieruchamianie postaci) - czar bojowy unieruchamiający trzy dowolnie wybrane przez kapłana postacie rozmiarami zbliżone do ludzkich. Zaklęcie trwa 4 rundy plus jedna na każdy poziom doświadczenia kapłana. *HOLD PERSON* ma ograniczony zasięg działania, należy więc przed rozpoczęciem "rzucania" go odpowiednio zbliżyć się do przeciwników.

RESIST FIRE (odporność na ciepło)- czar przeciwny do *RESIST COLD*. Chroni przed ogniem i wysoką temperaturą.

SILENCE 15'RADIUS (wyciszenie) - zaklęcie bojowe sprawiające, iż na określonym obszarze powstaje kompletna cisza. Wbrew pozorom jest to bardzo groźna broń. Uniemożliwia to wrogim kapłanom i magom rzucanie zaklęć, gdyż formuła każdego czaru musi zostać wypowiedziana "na głos". Jeżeli czar zostaje rzucony na konkretną osobę, ma ona szanse obronić się przed nim. Jeżeli natomiast zaklęcie zostaje rzucone na dany obszar, obejmuje ono swym działaniem wszystkie znajdujące się tam postacie. Czar trwa przez dwie rundy na każdy poziom doświadczenia kapłana.

THORGAL
MALE HUMAN AGE 16
NEUTRAL GOOD
FIGHTER



STR 18(00) JEWELRY 3
INT 16 GEMS 8
WIS 12 PLATINUM 164
DEX 18 GOLD 4
CON 17
CHA 18

LEVEL 5 EXP 20217

AC -1 THAC0 12 ENCUMBRANCE 932
HP 42 DAMAGE 1D8+7 MOVEMENT 12

WEAPON LONG SWORD +1
ARMOR CHAIN MAIL +1
STATUS OKAY

VIEW: ITEMS TRADE DROP EXIT



SLOW POISON (wolna trucizna) - zaklęcie bojowe sprawiające, iż do organizmu osoby, na którą rzucony został ten czar, dostaje się dawka wolno działającej trucizny. Powoduje ona, iż postać ta stopniowo słabnie. Dzieję się tak, dopóki osoba ta nie zginie lub nie zostanie uleczona przez czar *NEUTRALIZE POISON* (zaklęcie to jest w **POR** dostępne tylko dla współpracujących z nami kapłanów mających wysoki poziom doświadczenia, natomiast dla członków drużyny jest nieosiągalny).

SNAKE CHARM (uśpienie węży) - czar bojowy wpływający na aktywność węży. W wyniku jego działania mogą one zostać uśpione na 5-8 rund.

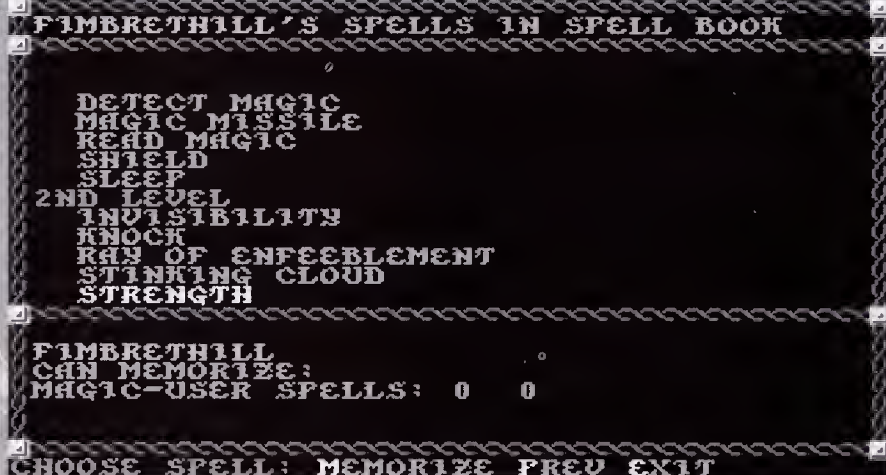
SPIRITUAL HAMMER (magiczny młot) - czar bojowy. Kilka chwil po jego rzuceniu kapłan otrzymuje magiczny młot gotowy do natychmiastowego użycia. Może on służyć zarówno do walki wręcz, jak też do rzucania na dalsze odległości. Jeśli stracimy go, kapłan w następnej rundzie otrzymuje kolejny młot. Czar ten trwa przez jedną rundę na każdy poziom doświadczenia rzucającego czar kleryka.

POZIOM TRZECI

ANIMATE DEAD (pobudzenie umarłych) - czar ten dostępny jest zarówno podczas bitwy, jak i w czasie obozowania. Powoduje on, iż umarli (ale tylko ludzie) zamieniają się w zombie i stają się podwładnymi kapłana rzucjącego to zaklęcie. W czasie bitwy zombie walczą po stronie drużyny, ale kontrolowani są przez komputer. Czar działa tak długo, dopóki wszystkie zombie nie zostaną zniszczone. Jeśli zaklęcie zostanie rzucone w czasie obozowania, ożywieni umarli mogą zostać przyłączeni do drużyny.

CURE BLINDNESS (leczenie ślepoty) - czar ten leczy ślepotę spowodowaną przez zaklęcie *CAUSE BLINDNESS*. Dostępny jest w czasie walki (kapłan musi wówczas znajdować się tuż obok poszkodowanego) i podczas obozowania.

CAUSE BLINDNESS (oślepianie) - czar bojowy. Rzucony na przeciwnika powoduje u niego całkowity zanik wzroku, poszkodowany ma jednak możliwość obrony przed nim. Aby zneutralizować jego działanie, należy posłużyć się zaklęciami *CURE BLINDNESS* lub *DISPEL MAGIC*.



Kapłan zamierzający posłużyć się *CAUSE BLINDNESS* musi znajdować się w bezpośredniej odległości od swojej ofiary.

CURE DISEASE (leczenie chorób) - zaklęcie dostępne tylko w czasie obozowania uzdrawiające z chorób wywołanych przez mumie oraz czar *CAUSE DISEASE*.

CAUSE DISEASE (wywoływanie chorób) - czar bojowy wywołujący u swej ofiary chorobę. W jej następstwie dana postać będzie traciła co jakiś czas *HP* oraz punkty siły (*Str*) tak długo, dopóki nie spadną one do 10% normalnej wartości lub postać nie zostanie wyleczona za pomocą czarów *CURE DISEASE* bądź *DISPEL MAGIC*.

DISPEL MAGIC (rozproszenie magii) - zaklęcie powodujące całkowity zanik magii. Użyte podczas bitwy oddziaływuje na wszystkie rzucone do tej pory czary oraz na magiczne przedmioty. Podczas obozowania mamy natomiast możliwość wyboru osób lub przedmiotów, na które zaklęcie ma podziałać. Szanse na to uzależnione są od poziomu doświadczenia, na którym znajduje się kapłan rzucający czar oraz od poziomu doświadczenia postaci, której zaklęcie chcemy zneutralizować.

PRAYER - modlitwa powodująca obniżenie *THACO* i ilość rzutów obronnych o 1 u wszystkich członków drużyny oraz u postaci ją wspierających, a podwyższenie tych wskaźników także o 1 u przeciwników. Długość trwania czaru uzależniona jest od poziomu rzucającego go kapłana.

REMOVE CURSE (usuwanie klątw) - zaklęcie umożliwiające zdjęcie z danej postaci lub przedmiotu klątwy. Czar ten dostępny jest zarówno podczas bitwy (kapłan musi znajdować się wówczas tuż obok osoby, którą uwalnia od klątwy), jak i w czasie obozowania.

BESTOW CURSE (rzucanie klątwy) - czar bojowy powodujący u poszkodowanego różne efekty (schorzenia, rany, itp) generowane przez komputer.

W trakcie gry spotkacie się również z jednym czarem z 7 poziomu. Znajdziecie go na pergaminach podarowanych przez Radę Phlan przed wyprawą na miejscowy cmentarz. Zetkniecie się tam z istotami mającymi moc obniżania u swoich przeciwników poziomu doświadczenia - a więc cofającymi ich niejako w rozwoju. Zaklęcie *RESTORATION* służy do przywracania pierwotnego poziomu wiedzy.

Wszyscy kapłani posiadają także jeszcze jeden czar, choć właściwiej byłoby to nazwać umiejętnością. Tak zwane *TURN UNDEAD* (odpędzanie zmarłych) służy do walki z różnego rodzaju istotami, które powinny spoczywać w grobie, a jednak wciąż wędrują po świecie. Mam tu na myśli *skeletony, ghoule, mumie, spectry, wighty, zombie, wraithy i wampiry*. Po włączeniu opcji *TURN* kapłan rozpoczyna krótkie obrzędy, które zmuszają umarłych do ucieczki lub nawet ich niszczą. Zdolność do odpędzania zmarłych wzrasta wraz z wysokością poziomu doświadczenia kapłana. Jeśli jego wiedza oscyluje powiedzmy w granicach poziomu 1 - 5, to o odpędzeniu najgroźniejszego z nich, *wampira*, nie ma nawet co marzyć.

Zaklęcia magów:

POZIOM PIERWSZY

BURNING HANDS (płonące dłonie) - zaklęcie bojowe. Zadaje rany spowodowane poparzeniem. Przeciwnik traci 1 HP na każdy poziom doświadczenia maga rzucającego czar. Z racji tego, iż zaklęcie to ma bardzo krótki zasięg, rzucający je mag musi znajdować się tuż obok swego celu. Przeciwko temu czarowi nie ma rzutów obronnych.

CHARM PERSON (urok) - zaklęcie to powoduje, że przeciwnik objęty jego



działaniem staje się naszym sprzymierzeńcem i walczy od tej chwili po naszej stronie. *CHARM PERSON* działa tylko na istoty humanoidalne i półludzi, nie ma żadnego wpływu na potwory. Cel ataku (jakaś postać) wykonuje rzuty obronne, aby sprawdzić, czy zaklęcie na niego/nią podziałało, a jeżeli tak, to na jak długo. Czas działania czaru zależy od poziomu inteligencji ofiary. Im jest on niższy, tym dłużej zaklęcie działa. Komputer nie podaje jednak graczowi żadnych informacji na ten temat. Trzeba liczyć się więc z możliwością, że nasz nowy sprzymierzeniec nagle znów zmieni front walki.

DETECT MAGIC - działanie podobne jak w wersji klerykalnej.

ENLARGE (powiększanie) - rozmiary osoby znajdującej się pod wpływem tego czaru ulegają powiększeniu o 20% na każdy poziom doświadczenia maga rzucającego to zaklęcie. W ten sposób człowiek (czy inna postać: elf, krasnolud) może uzyskać rozmiary i siłę ogra lub nawet giganta. Pojedyncza osoba reaguje tylko na jeden rzucony na nią czar *ENLARGE*, każdy kolejny jest ignorowany. Zaklęcie to dostępne jest zarówno w czasie walki, jak i podczas postoju.

REDUCE (zmniejszanie) - zaklęcie to ma działanie przeciwne do czaru *ENLARGE*.

FRIENDS (przyjaciele) - czar dostępny tylko podczas walki. Oddziaływuje on na wszystkie osoby znajdujące się w zasięgu utworzonej przez zaklęcie "sfery", której rozmiary zwiększają się wraz ze wzrostem poziomu doświadczenia rzucającego czar maga. *FRIENDS* oddziaływując na wyobraźnię tych postaci sprawiając, iż nasz mag wydaje im się posiadać od 2 do 8 punktów *Charismy* więcej. Atakujący drużynę przeciwnicy mogą, pod wpływem wrażenia wywartego na nich przez piękno maga, zmienić wówczas swoje zamiary i poniechać dalszej walki, bądź nawet wspomóc nas przeciwko tym, którzy nie poddali się działaniu czaru. Czas działania *FRIENDS* wynosi 1 rundę na każdy poziom doświadczenia maga.

MAGIC MISSILE (magiczny pocisk) - czar bojowy. Tworzy on maksymalnie do 5 magicznych pocisków. Cel ataku wskazywany jest przez maga rzucającego zaklęcie. Co każde dwa poziomy doświadczenia otrzymujemy do naszej dyspozycji kolejny pocisk, tak więc na 3 i 4 poziomie mamy ich 2, a na 5 i 6 - 3. Wszystkie muszą być jednak wystrzelone w tym samym czasie i być wycelowane w ten sam cel. Komputer nie podaje, ile ran zadały poszczególne z nich, lecz sumuje je wszystkie razem. Pojedynczy pocisk zadaje od 2 do 5 ran.

PROTECTION FROM EVIL - zaklęcie to funkcjonuje w podobny sposób, jak wersja klerykalna, z tym że trwa jedną rundę krócej.

PROTECTION FROM GOOD - jak wyżej.

READ MAGIC (czytanie magii) - zaklęcie to umożliwia odczytanie różnego rodzaju magicznych (nie klerykalnych) wiadomości, zwojów, papirusów (*scrolls*), których normalnie nie można zrozumieć. Raz odczytany czar jest gotowy do użycia. *READ MAGIC* trwa dwie rundy na każdy poziom doświadczenia maga. Jest dostępne tylko podczas postoju.

SHIELD (tarcza) - czar ochronny. Tworzy on przed magiem niewidzialną barierę. Polepsza ona klasę zbroi i rzuty obronne postaci. Całkowicie chroni również przed działaniem magicznych pocisków. Zaklęcie trwa 5 rund na każdy poziom doświadczenia maga.

SHOCKING GRASP - czar bojowy. Zaklęcie to wytwarza silną iskrę elektryczną, która zadaje od 1 do 8 ran plus 1 na każdy poziom doświadczenia maga. Rzucający *SHOCKING GRASP* czarownik musi znajdować się tuż obok swego przeciwnika, gdyż tylko przez dotknięcie może przenieść na niego wytworzony impuls elektryczny.

SLEEP (sen) - zaklęcie bojowe. Umożliwia ono uśpienie do 16 przeciwników na okres 5 rund na każdy poziom doświadczenia maga. Czar może zostać rzucony zarówno na konkretną osobę, jak i w wybrane miejsce. Postacie znajdujące się w najbliższym sąsiedztwie tej osoby/miejsca zapadają w sen. Najbardziej podatne na ten czar są istoty słabe np: koboldy. Im silniejsi są nasi przeciwnicy, tym szanse na ich uśpienie maleją. O ile więc możemy uśpić do 16 koboldów, to możliwe jest, że w czasie spotkania z ogrami uda nam się uśpić tylko jednego. Odpowiednio silne stworzenia nie reagują na *SLEEP* w ogóle.

POZIOM DRUGI

DETECT INVISIBILITY (wykrywanie niewidzialności) - za pomocą tego czaru rzucający go mag jest w stanie dostrzec niewidzialne obiekty lub istoty. Zaklęcie to trwa 5 rund i ma zasięg 20 stóp na każdy poziom doświadczenia maga. Dostępne jest zarówno w czasie walki, jak i postoju.

INVISIBILITY (niewidzialność)- czar ochronny. Umożliwia on stanie się niewidzialnym magowi, który rzuca to zaklęcie, bądź uczynienie niewidzialnym wskazanego przez niego obiektu lub istoty. Postać/przedmiot nie może być wówczas dostrzerzona/ny ani przez stworzenia posiadające zdolność normalnego widzenia, ani też przez takie, które mogą widzieć w podczerwieni. Osoba objęta działaniem tego czaru pozostaje niewidzialna tak długo, dopóki:

- inny mag użyje kontrzaklęcia (*DETECT INVISIBILITY, DISPEL MAGIC*);
- osoba niewidzialna sama to uczyni;
- miną 24 godziny;
- niewidoczna osoba zaatakuje kogoś.

W tym ostatnim przypadku staje się ona natychmiast widzialna. Czar ten może przynieść korzyść jedynie przy zaskoczeniu.

KNOCK (pukanie) - czar ten służy do otwierania wszelkiego typu zamków, drzwi,



skrzynek, itp. Możliwy do użycia zarówno w czasie postoju, jak i w czasie marszu.

MIRROR IMAGE (lustrzane odbicie) - czar ochronny. Tworzy on dookoła rzucającego zaklęcie maga od 1 do 4 iluzorycznych kopii jego samego. Im więcej kopii zostanie stworzonych, tym mniejsze są szanse, że podczas walki trafiony zostanie "oryginał". Zaatakowana kopia znika. Czar trwa dwie rundy na każdy poziom doświadczenia maga.

RAY OF ENFEEBLEMENT (osłabienie) - czar ten służy do osłabiania przeciwników. Zmniejsza on ich siłę do 5. Jeśli dana postać obroni się przed nim, czar nie wywołuje żadnego efektu. Trwa 1 rundę na każdy poziom doświadczenia rzucającego je maga.

STINKING CLOUD (cuchnąca chmura) - czar bojowy. Tworzy chmurę gazu o szerokości i dlugości dwóch pól. Postacie, które ulegną jego działaniu, stają się całkowicie bezsilne na okres od 2 do 5 rund. Mogą one zdołać wydostać się poza zasięg oddziaływania chmury, nadał jednak będą pozostawać bezwolne. Stworzenia, które zdołają częściowo obronić się przed wpływem gazu, będą osłabione tylko tak długo, dopóki nie wydostaną się poza jego zasięg plus jedną dodatkową rundę. Zaklęcie pozostaje aktywne przez 1 rundę na każdy poziom doświadczenia maga.

STRENGTH (siła) - czar ten zwiększa siłę postaci, na którą został rzucony o określoną ilość punktów. W zależności od klasy tej osoby ich ilość może się zwiększyć od 1 do 4 punktów dla magów; do 6 punktów dla kapłanów i złodziei; do 8 punktów dla wojowników. Jeśli siła wojownika wynosi już 18 lub więcej, *STRENGTH* może ją zwiększyć maksymalnie do 19, ale nie wyżej. Zaklęcie to dostępne jest tylko w czasie postoju. Czas jego trwania wynosi 6 rund na każdy poziom doświadczenia rzucającego je maga.

POZIOM TRZECI

BLINK (migotanie) - czar ochronny. Trafienie osoby rzucającej ten czar jest niezwykle trudne, gdyż powoduje on, że postać ta zaczyna "migotać", tzn. pojawia się i znika z zupełnie przypadkową częstotliwością. Czas działania zaklęcia wynosi 1 rundę na każdy poziom doświadczenia maga.



DISPEL MAGIC - działanie identyczne, jak w wersji klerykalnej.

FIREBALL (ognista kula) - bardzo silny czar ofensywny. Wszystkie postacie znajdujące się na obszarze objętym jego działaniem otrzymują od 1 do 6 ran z powodu poparzeń. Co kolejny poziom doświadczenia maga rzucającego *FIREBALL* maksymalna ilość zadanych ran zwiększa się o 6. Jeśli danej postaci uda się obronić przed działaniem czaru, otrzymuje ona połowę ran. W pomieszczeniach zamkniętych zaklęcie obejmuje obszar o promieniu 3 pól. Na otwartej przestrzeni promień ten wynosi 2 pola.

HASTE (pośpiech) - czar bojowy. Osoby objęte jego działaniem poruszają się dwa razy dalej i atakują w jednej rundzie dwa razy częściej (tylko w walce wręcz i za pomocą broni miotającej zdolność do rzucania zaklęć nie jest podwajana). Liczba osób, na które zaklęcie to może podziałać, zależna jest od poziomu doświadczenia rzucającego je maga. Na poziomie piątym *HASTE* obejmuje 5 postaci, na poziomie szóstym - 6 postaci i tak dalej. Czas trwania zaklęcia również uzależniony jest od wiedzy czarownika. Wynosi on 3 rundy plus 1 dodatkowa na każdy poziom jego doświadczenia.

HOLD PERSON - czar identyczny z wersją kapłańską z tą różnicą, że obejmuje maksymalnie do 4 osób. Czas trwania zaklęcia wynosi 2 rundy na każdy poziom doświadczenia maga.

INVISIBILITY, 10'RADIUS - zaklęcie ochronne podobne do czaru *INVISIBILITY*. Obejmuje ono jednak nie pojedynczą osobę, ale wszystkie postacie znajdujące się w odległości 10 stóp od rzucającego je maga. Gdy dana osoba wyjdzie z tego kręgu staje się natychmiast widzialna. Czar przestaje działać, gdy mag rzucający to zaklęcie zaatakuje kogoś.

LIGHTNING BOLT (błyskawica) - czar ofensywny. Tworzy on błyskawicę, która kierowana przez rzucającego to zaklęcie czarownika, zadaje od 1 do 6 ran lub połowę z nich, jeśli trafiony zdoła się ochronić przed jej działaniem. Ilość zadawanych ran rośnie wraz ze wzrostem poziomu doświadczenia maga. Błyskawica posuwa się po lini prostej przez 8 pól zadając rany wszystkim stojącym na lini jej ruchu postaciom. Jeśli na jej drodze znajdzie się ściana, drzewo, czy inna przeszkoda, błyskawica od niej się odbija.

PROTECTION FROM EVIL, 10'RADIUS - czar mający identyczne działanie jak *PROTECTION FROM EVIL*, ale obejmujący swym działaniem wszystkie postacie znajdujące się w odległości 10 stóp od osoby/miejsca, gdzie został rzucony czar. Postać opuszczająca ten obszar przestaje być chroniona tym zaklęciem.

PROTECTION FROM GOOD, 10'RADIUS - jak wyżej, z tym że chroni przed wpływem Dobra.

PROTECTION FROM NORMAL MISSILES (ochrona przed zwykłymi pociskami) - zaklęcie to zapewnia postaci znajdującej się pod jego wpływem całkowitą ochronę przed wszelkimi nie-magicznymi pociskami na okres 1 rundy na każdy poziom doświadczenia rzucającego go czarownika. Aby mag mógł nałożyć ten czar na inną osobę, musi ona znajdować się tuż obok niego.

SLOW (spowolnienie) - zaklęcie umożliwiające znaczne spowolnienie szybkości ruchu przeciwników, których liczba objętych działaniem czaru równa się jednej osobie na każdy poziom doświadczenia rzucającego *SLOW* czarownika. Postacie znajdujące





się pod wpływem zaklęcia poruszają się o połowę wolniej, tzn. na przebycie pewnego dystansu, który w normalnych warunkach przemierzają w ciągu jednej rundy, teraz potrzebują dwóch. Zmniejsza się także o połowę liczba ataków, które mogą wykonać w czasie jednej rundy. Jeśli liczba ta wynosi tylko jeden atak na rundę, to osoby te mają możliwość ruchu tylko co drugą rundę. Czas trwania *SLOW* wynosi 3 rundy plus 1 dodatkowa na każdy poziom doświadczenia rzucającego czar maga. Zaklęcie to niweluje działanie czaru *HASTE*.

Osiągnięcie przez maga powiedzmy 3 poziomu wtajemniczenia nie wiąże się, niestety, z uzyskaniem możliwości nauki czarów z tego poziomu. Będą one dla niego dostępne dopiero po uzyskaniu 5 poziomu doświadczenia. Aby dowiedzieć się, kiedy będziemy mogli zdobyć nową magiczną formułę, należy pomnożyć numer poziomu doświadczenia, na którym się ona znajduje przez dwa, a następnie odjąć 1. Wówczas czary z 2 poziomu będą dostępne po dotarciu naszego maga do poziomu 3; z 3 na 5; z 4 na 7 i tak dalej.

Podczas prezentacji zaklęć wspomniałem o tzw. "rzutach obronnych". Pod terminem tym kryje się instynktowne działanie danej postaci, która w obliczu grożącego niebezpieczeństwa intuicyjnie go unika. Może być to błyskawiczny przysiad, gdy nad drużyną wybucha *FIREBALL*; odruchowe cofnięcie ręki przed atakującym wężem; zablokowanie naszego umysłu, gdy ktoś za pomocą siły woli próbuje przejąć kontrolę nad naszym ciałem itp. W rzeczywistości ważny jest nie opis właściwej akcji, lecz zdolność bohatera do jej wykonania. Zdolność tę określa 5 współczynników:
- odporność na paraliż i trucizny;
- odporność na mutacje (w tym przemiana danej postaci w kamień spowodowana na przykład przez kontakt z bazyliszkiem);
- odporność na atak z użyciem różnego rodzaju oddechów (gorący dech czerwonego smoka bądź lodowy podmuch białego smoka);
- odporność na zaklęcia biorące swe źródło z magicznych różdżek, amuletów itp;
- odporność na "zwykłe" czary.

Każdy z tych współczynników określony jest w przedziale od 20 do 1. Współczynniki naszych bohaterów na początku gry wynoszą z małymi wyjątkami 20 lub trochę mniej. W miarę zdobywania doświadczenia przez poszczególne postacie będą one opadać tak, że na 20 poziomie doświadczenia (osiągalnym dopiero w trzeciej części sagi *FORGOTTEN REALMS*) mogą osiągnąć 1. Aby wytłumaczyć, w jaki sposób przebiega proces sprawdzania przez komputer, czy naszemu bohaterowi udało się wyjść obronną ręką z trudnej sytuacji, posłużę się przykładem. Po długiej bitwie na placu boju pozostają tylko Tarik i wrogi mu mag, który próbuje obezwładnić naszą postać czarem ***CHARM PERSON***. Z przedziału od 1 do 20 losowo wybierana jest wówczas pewna liczba, którą komputer porównuje z liczbą wyrażającą aktualną odporność Tarika na atak magiczny. Jeśli wylosowana liczba jest większa od wartości tego współczynnika, oznacza to, iż nasz bohater miał dużo szczęścia i nie pozwolił zaklęciu zapanować nad sobą. Jeżeli natomiast wylosowana liczba będzie mniejsza, Tarik zostaje zaczarowany. Odporność na "nietypowe" ataki (trucizna, oddech czy magia) członkowie drużyny nabywają w trakcie gry. Jak już wspomniałem, na początku gry ich współczynniki będą oscylować w granicach 16 - 20 i dlatego można przyjąć prawie za pewnik, iż ulegną każdemu zaklęciu, truciźnie czy mutacji. Nie ma się jednak co załamywać. "Rzuty obronne" muszą wykonywać również wszystkie generowane przez komputer stworzenia, a ponieważ w początkowych etapach gry będziemy stykać się jedynie ze słabszymi, które równie łatwo jak my ulegną każdemu atakowi tego rodzaju, nasze szanse mniej więcej się wyrównają.

W kolejnych częściach cyklu *FORGOTTEN REALMS: Curse of the Azure Bounds* oraz *Secret of the Silver Blades* lista dostępnych czarów będzie się wydłużać aż do osiągnięcia pełnych 9 poziomów. W miarę możliwości postaram się je również przedstawić w kolejnych odcinkach.

POTWORY I MIESZKAŃCY PHLAN

Z racji tego, iż autorzy **Pool of Radiance** włożyli naprawdę dużo wysiłku, aby świat po którym będziemy się poruszać nie należał do tych ubogich w faunę i florę (a w szczególności w faunę cierpiącą na przerost pazurów, obficie uzębioną i obdarzoną chronicznym łaknieniem), skupię się tutaj tylko na najgroźniejszych lub najczęściej spotykanych stworzeniach.

NIEGROŹNE, ALE CZĘSTO SPOTYKANE (mówiąc niegroźne, mam na myśli trochę bardziej zaawansowany etap gry - na początku wszystko może Cię zabić):
- *Kobold* - małe, tchórzliwe, człekokształtne stworzenie. Atakuje tylko w grupie o przewadze liczebnej, często z zaskoczenia. Jest podatny na wszelkiego rodzaju czary. Jeśli masz wojownika przynajmniej na 2 poziomie doświadczenia, wpuść go między koboldów, a zobaczysz co się stanie.
- *Orc* - krzyżówka człowieka chyba ze świnią, jak można wnioskować z wyglądu. Niewiele silniejszy od koboldów, na początku jednak może sprawić nieco kłopotów. Później - bułka z masłem.
- *Goblin* - mały, słaby i niepozorny. Równie tchórzliwy jak kobold i tak samo łatwy w eksterminacji.
- *Skeleton* - najsłabszy przedstawiciel "żywych umarłych". Zwykle kontrolowany jest przez jakąś Ciemną Moc. Z reguły wystarczy wykonać jedno ***TURN UNDEAD***, aby skeleton zaczął uciekać lub nawet rozsypał się w pył.
- *Gnoll* - człekokształtne stworzenie z obliczem hieny. Jest bardzo wysoki i wygląda na groźnego, ale pozory mylą.
- *Hobgoblin* - daleki kuzyn goblinów. Pod względem wzrostu i inteligencji jest jednak zbliżony do człowieka. Atakując dużą grupą może być niebezpieczny.
- *Stirge* - mały, żywiący się krwią ptak. Przyczepia się do swoich ofiar i tak długo





wysysa z nich krew, aż te padną martwe. Nie można przed nim uciec, gdyż jest bardzo szybki. Ponadto postać, do której "przypięło się" kilka takich ptaszków traci możliwość przesunięcia się na inne pole, dopóki nie uwolni się od tych już "przypiętych".

- *Giant frog* - większa odmiana zwykłej żaby. Jest jednak od niej szybsza, a w czasie walki może posługiwać się gruczołami jadowymi.

- *Ghoul* - kolejny z rodziny "żywych umarłych". Ghoul atakuje wszystkie żywe stworzenia w zasięgu wzroku. Jego dotyk może sparaliżować i dlatego lepiej walczyć z nim za pomocą zaklęć lub łuków.

- *Lizardman* - odporna częściowo na działanie magii krzyżówka człowieka z jaszczurką. Dobry wojownik.

BARDZO GROŻNE:

- *Basilisk* - duża jaszczurka, która siłą swego wzroku potrafi zamieniać inne stworzenia w kamień. Aby pokonać bazyliszka, należy użyć lustra, częściowo dla ochrony własnej, a częściowo mając nadzieję, że gad sam poczuje na sobie siłę swego spojrzenia.

- *Efretti* - dżin władający ogniem. Może służyć pomocą, jeśli odpowiednio z nim porozmawiać.

- *Ettin* - stworzenie wyglądające jak potężny dwugłowy ork. Jest wystarczająco silny, by poważnie osłabić Drużynę. Lepiej postępować z nim ostrożnie.

- *Fire Giant* - olbrzymie stworzenie obdarzone ogromną siłą, całkowicie odporne na ogień. Posługuje się wielkim dwuręcznym mieczem. Ogniści Giganci pilnują siedziby Tyran. Bez pomocy magii trudno jest ich pokonać.

- *Mummy* - istota o sporej sile fizycznej, a także zdolności do paraliżowania przeciwników wzrokiem. Jej dotknięcie może spowodować poważną chorobę.

- *Spectre* - duch, który potrafi wysysać z przeciwników energię życiową, obniżając ich poziom doświadczenia.

- *Wyvern* - odległy kuzyn smoków. Jest od nich trochę mniejszy i nie zionie ogniem. Posiada jednak bardzo mocne szczęki i ogon zakończony trującym kolcem.

- *Vampire* - najpotężniejszy z umarłych. Ma władzę nad innymi, słabszymi od niego, istotami Ciemności. Jest wspaniałym wojownikiem, podobnie jak niezrównanym magiem, a swoim dotknięciem wysysa ze swoich przeciwników życie. W walce z nim pomocny może się okazać ognisty dżin.

KILKA PORAD PRAKTYCZNYCH

Jak szybko się przekonasz, bitwy zajmą ponad połowę czasu, jaki poświęcisz tej grze. Musisz więc szybko nauczyć się, jak je wygrywać. Poniżej wypunktowałem kilka własnych spostrzeżeń na ten temat:

1. Jeżeli nie zetknąłeś się wcześniej z przeciwnikiem, który aktualnie może Cię zaatakować, postaraj się rozpocząć walkę w jak największym dystansie. Twój rywal (bądź rywale) będzie musiał się do Ciebie zbliżyć, wystawiając się na cel Twoich strzał. Ponadto zyskasz czas, aby poznać jego ruchliwość i w zależności od tego, zastosować odpowiednią taktykę.

2. W trakcie bitwy ustawiaj swoich magów i kapłanów w drugim szeregu. Ich umiejętności w walce wręcz nie są największe. Należy pamiętać, że mag/kapłan trafiony w czasie wykonywania zaklęcia traci je bezpowrotnie (aż do momentu powtórnego nauczenia się go), a ponadto nie może rzucać żadnych innych czarów w następnej rundzie.

3. Jeśli możesz, staraj się wykorzystywać ochronę, jaką zapewniają ściany budynków, drzewa, itp. Jesteś wówczas kryty przed wrogimi łucznikami.

4. Nie lekceważ zaklęć ochronnych i dodających energii w walce: ***PROTECTION FROM EVIL*** i pochodne, ***PRAYER, HASTE, BLESS, SLOW, MIRROR IMAGE, BLINK, RESIST FIRE*** lub ***RESIST COLD***.

5. Penetrując obszar Phlan, staraj się wykonywać mapy terenu, po którym się poruszasz. Unikniesz w ten sposób możliwości zgubienia się w drodze powrotnej.



6. Pamiętaj, aby przed wyruszeniem na kolejną wyprawę nauczyć się maksymalną ilość czarów, a ilość *HP* członków Drużyny doprowadzić do pełnego stanu.

7. Korzystaj z usług sklepów. Czego nie uda ci się zdobyć w walce lub w czasie wędrówek po Phlan, może kupisz w którymś z nich. System monetarny wygląda następująco: 1 moneta platyny (*platinum*) = 5 monetom złota (*gold*); 1 moneta złota = 2 monetom *electrum* (literatura fachowa podaje, że jest to złotek srebra); 1 moneta *electrum* = 5 monetom srebra (*silver*); 1 moneta srebra = 10 monetom miedzi (*copper*). Wychodzi z tego, iż moneta platyny warta jest 500 "miedziaków". Uwaga praktyczna - pieniądze mają swój ciężar, dlatego staraj się nosić ze sobą tylko najwyższe nominały. Zamiany na "grubsze" możesz dokonać w każdym sklepie.

8. Jeśli czegoś szukasz, użyj opcji **SEARCH** (klawisz "s").

Na zakończenie podam kilka haseł, które są niezbędne do ukończenia gry.

A. Gdy znajdziesz się w fortecy SOKAL KEEP, spotkasz widmo jej byłego komendanta. Aby z nim porozmawiać, powiedz LUX. Otrzymasz od niego hasło SAMOSUD, które pozwoli Ci się uporać z patrolami umarłych.

B. Gdy w piramidzie znajdziesz do przetłumaczenia napis z języka krasnoludów, wpisz NOKNOK.

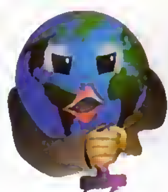
C. Gdy znajdziesz się daleko na północy w zrujnowanym zamku opanowanym przez ludzi-jaszczurki, spróbuj z nimi porozmawiać. Wypowiedz słowo SAVIOR, ale tylko wówczas, gdy w czasie pobytu w piramidzie uratowałeś życie ich czterem pobratymcom.

D. Hasło otwierające bramę do siedziby TYRANTHRAXUSA brzmi: RHODIA.

Nie pozostaje mi już nic innego, jak życzyć Wam szczęścia w grze. Do zobaczenia za miesiąc, kiedy to powiem kilka słów o *Curse of the Azyre Bonds* - drugiej części naszej sagi.

Piotr Orcholski







Producent: Rainbird

"O Boże! Co ja narobilem" - myślisz patrząc na swoje nienaturalnie powykręcane nogi. Wygląda to nieco komicznie, lecz przejmujący do szpiku kości ból oraz odór lekarstw i dźwięki aparatury medycznej pomieszane z jękami pacjentów z sąsiedniej sali, nie są wcale śmieszne. I nie pozostawiają cienia wątpliwości: jesteś w szpitalu! Cofasz się myślą o kilka godzin, a wszystko przewija Ci się przed oczami jak w filmie. Dziewczyny, kumple, skrzynki piwa, barek zapelniony kilkudziesięciowoltowymi trunkami, muzyka rozsadzająca "wyplute" glośniki - tak, to odjazdowa prywatka na cześć Twoich osiemnastych urodzin.

Jest bombowo, bo "nadziani" starzy spelnili Twoje największe marzenie i zostałeś wlaścicielem Rolls-Royce'a wśród jednośladów - prawdziwego Harleya-Davidsona. Towarzystwo podniecone z wrażenia nie może się doczekać aż go wypróbujesz, więc nie dajesz się dlugo prosić, dosiadasz srebrzystego rumaka, zakladasz przepisowy kask ochronny i "dajesz czadu". Zawsze twierdziłeś, że większe znaczenie ma moc silnika, niż prędkość przezeń gwarantowana, ale nieliczne promile we krwi, sprzyjające warunki atmosferyczne oraz trakcyjne - wszystko to zmienilo Twoje postanowienia i gdy po chwili zerkasz na licznik, wskazówka mija "zloty czterdzieści".

Jak milo by się dalej jechało, gdyby nie pewien samochód marki STAR. Czy musial akurat wyjechać z tej ciasnej uliczki po prawej stronie?

Otwierasz oczy, a nad Tobą pochyla się atrakcyjna pielęgniarka z ukrytym pośród bujnych piersi stetoskopem. Ze strzępów slów zrozumialeś, że czas na male "rach, ciach, ciach" i po paru minutach mrużysz oczy przed oślepiającym blaskiem lampy na sali operacyjnej. Nad Tobą pochyla się grupa Marsjan... ależ nie, przecież to tylko odziani na zielono chirurdzy, stawiający zaklady dotyczące stopnia twojego kalectwa. Jeden z nich pociesza Cię - przecież nawet w wózku inwalidzkim będziesz mógl zagrać na swojej poczciwej Amidze w grę pt. **Weird Dreams** wydaną przez **Rainbird**.

Utraciłeś dużo krwi, więc lekarze nie zwlekając z operacją aplikują Ci silny środek narkotyczny. Powieki zaczynają opadać pod wlasnym ciężarem i po krótkiej chwili Morfeusz więzi Cię w swych objęciach. Zapadasz w nieprawdopodobny koszmar pelen niedorzecznych sytuacji i postaci. Bo czy można czuć się swojsko w maszynie do waty cukrowej lub w lunaparku, którego strzeże rozwinięta aż nadto "pściólka". Albo kiedy przechodzisz, niczym Alicja, na drugą stronę lustra i odwiedzasz pustynię pelną dziwnych stworów unikających bliskich spotkań z "odlotowymi" rybami. Lub po malym starciu z wiecznie glodnymi rosiczkami, nie rozkoszującymi się bynajmniej smakiem tluściutkich owadów (od tej pory przestaniesz na pewno deptać trawniki). Zresztą nawet malutka dziewczynka jest tu w stanie poderżnąć Ci gardlo!

Takie i wiele innych koszmarów sennych zapewnia gra **Weird Dreams**, którą polecam wszystkim amatorom czarnego humoru (znudzonym strzelaniem do wszystkiego, co tylko się rusza) z w miarę sprawną 1 (slownie: jedną) kończyną górną i odrobiną funkcjonujących szarych komórek. Niesamowite pomysly okraszono niezlą grafiką i nieco gorszą muzyką, a wszystko to daje oznaki życia na Amidze z 1 Mb pamięci i zajmuje jeden (!) dysk.

Najgorsze jest to, iż wątle ludzkie cialo daje się tu zreanimować tylko pięć razy.

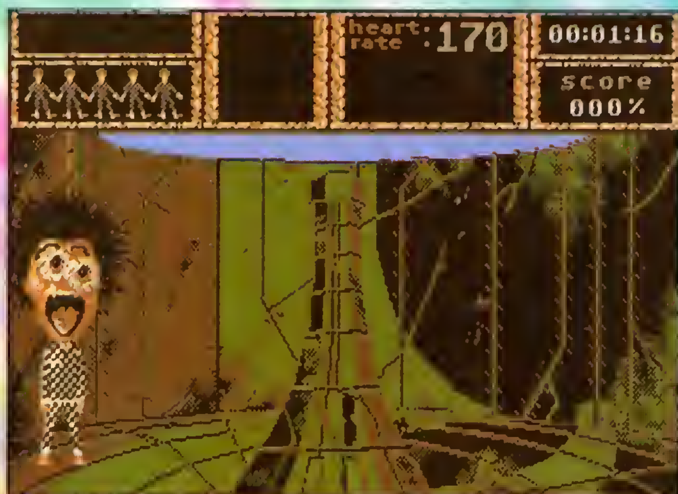
Milych snów życzy

Marek Telecki





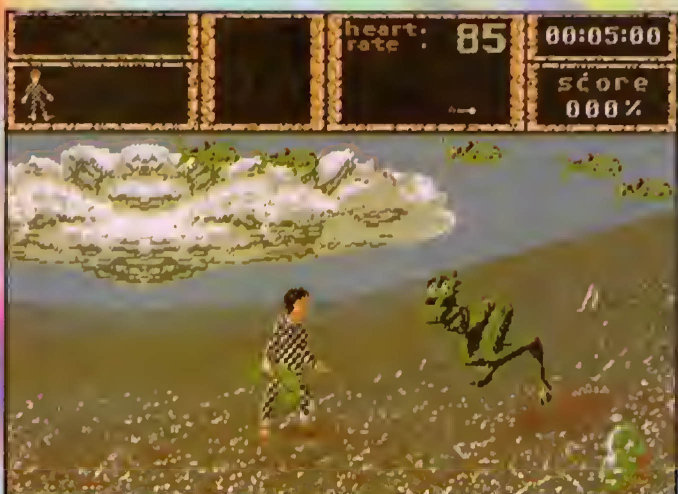



heart rate : 170
00:01:16
score
000%


heart rate : 75
00:04:33
score
000%
HO


heart rate : 75
00:02:07
score
000%
OUT OF ORDER
OUT OF ORDER


heart rate : 90
00:02:46
score
000%


heart rate : 85
00:05:00
score
000%


heart rate : 80
00:01:57
score
005%

LINKS

Producent: Access Software

Ralph otarł czoło i poprawił czapeczkę. Mrużąc oczy w palącym słońcu usiłował dojrzeć dołek. W pewnym momencie błysnęła mu na odległym wzgórzu czerwona chorągiewka. Więc to tam - pomyślał. Starannie dobral kij i wytarł ręce w chusteczkę. Pochylił się nad piłeczką, wziął duży zamach i uderzył. Piłeczka pod wpływem uderzenia wyleciała ostro w górę i zniknęła mu w promieniach słońca. Po chwili dojrzal, jak majestatycznie szybuje w kierunku dołka. Dobiegające go odgłosy uznania zgromadzonej publiczności potwierdzily jego przewidywania. Piłeczka upadła niedaleko chorągiewki kilka razy odbiła się od murawy, a następnie powoli wturlała się do dolka. Dzięki temu Ralph uzyskał znaczną przewagę nad rywalami i zbliżył się do upragnionego zwycięstwa.

Cóż, myślę, że wielu z Was mialo możliwość oglądania turniejów golfowych w różnego rodzaju programach sportowych i zapewne wielu dziwi się, co może być ekscytującego w ganianiu po zielonej łące i uderzaniu raz na jakiś czas w małą białą piłeczkę. Otóż Ci, którzy spróbują swoich sił w grze **Links 386 Pro** wyprodukowanej przez firmę **Access Software**, dość szybko zorientują się, że gra w golfa może być ekscytującym zajęciem.

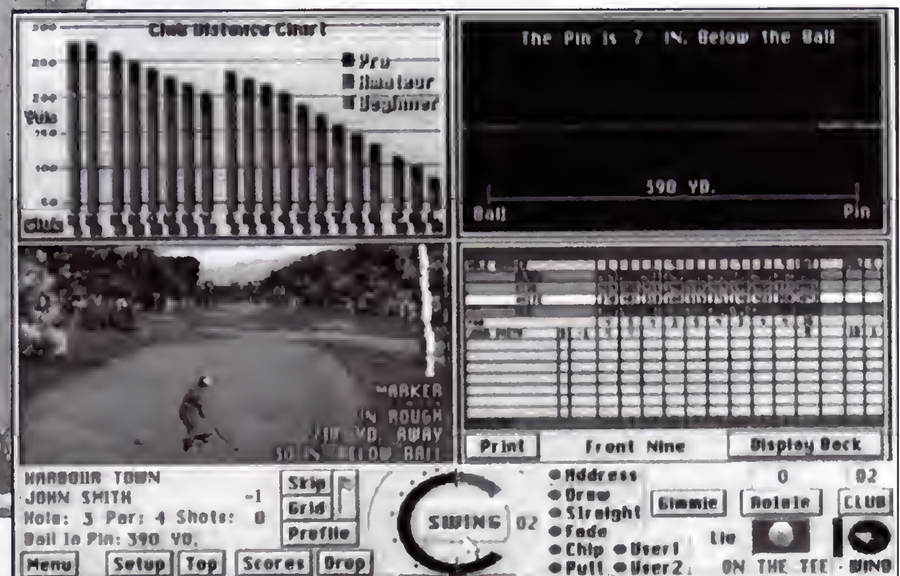
Gra oszałamia precyzyjną i dokładną oraz bajecznie kolorową grafiką. Jeżeli ktoś grał w jedną z poprzednich wersji golfa na jakimkolwiek komputerze, od razu zrozumie, o co mi chodzi. Cena za te "bajery" jest wielkość gry, jak i wymagania sprzętowe, które dla wielu mogą być nie do przeskoczenia.

Rozpoczynając grę, musimy zdefiniować swojego zawodnika, a więc powiedzieć, czy jest kobietą (ach, te kobitki), czy mężczyzną, a także w jakie kolory najchętniej się ubiera. Oczywiście, wybieramy również poziom zaawansowania. Następnie możemy wybrać turniej lub praktykę. Już po krótkim czasie, praktykując rzecz jasna, zorientujemy się, że komputer w tej opcji, przy wybranym poziomie **amator**, dba za nas o dobór odpowiedniego kija w zależności od odległości do dołka oraz od ukształtowania terenu. Nasze czynności sprowadzają się do uderzenia piłki z odpowiednio wyważoną siłą - nie należy z tym przesadzać, bo nikt nie będzie zdejmował piłki z drzewa. Dopiero w pobliżu dołka okazuje się, że komputer nie zawsze precyzyjnie wybiera kierunek uderzenia piłki, i gdy tego się nie poprawi, to nasza piłeczka do końca świata (tzn. do obiadu lub też pory wyjścia do szkoły) nie wpadnie do dołka.

Wspomnę teraz o wymaganiach sprzętowych. Aby móc sobie po grać, trzeba być posiadaczem komputera z procesorem od 386DX w górę (znajomy uruchomił **Linksa** na 386SX i czekał ponad minutę na narysowanie każdej sytuacji). Gra "lubi" również dużą ilość pamięci RAM, a szczególnie upodobała sobie pamięć operacyjną i kiedy mamy za mało dostępnej tej ostatniej nie chce obsługiwać kart muzycznych (np. Sound Blaster), a dźwięk płynący z tej karty sprawia cuda. Ma się wrażenie jak byśmy rzeczywiście znaleźli się na prawdziwym polu golfowym. Posiadanie dużej ilości pozostałej pamięci w istotny sposób przyspiesza grę. **Links** oczywiście wymaga twardego dysku, ale nie ma się czemu dziwić, w końcu zajmuje okolo 5.2Mb na tym nośniku, a nikomu chyba nie uśmiechałoby się żonglowanie dyskietkami. Aby podziwiać jej wspaniałą grafikę należy również być zaopatrzonym w kartę graficzną SVGA. Jeżeli ktoś jest już posiadaczem nowego systemu operacyjnego DOS 6.00 (a swoją drogą nie powinno być takich osób, ponieważ ten system jeszcze nie był w Polsce promowany), to ostrzegam, że gra bardzo nie lubi nowego programu do zarządzania pamięcią (wiesza się i resetuje komputer), należy uruchamiać ją z programem zarządzającym z poczciwego DOS 5.00 lub też WINDOWS 3.1.

Gra **LINKS 386 Pro** jest godnym polecenia produktem firmy **Access Software** i naprawdę warto posiadać ją w swoich zbiorach (naturalnie orginalną, a nie piracką wersję).

Jacek Karolczak







BATTLE ISLE

Producent: Blue Byte

Niemiecka grupa **Blue Byte** głównie znana jest z przeboju ***History Line 1914-1918***, ale zanim powstał ten hit, swój triumf święcił inny program tejże firmy: **Battle Isle** (wkrótce zresztą rozwinięto grę o **Batlle Isle data disk** i **Battle Isle 2**). Program stworzono zarówno w wersji na komputer IBM PC, jak i na Amigę.

Cały cykl, wydany na przestrzeni lat 1991-1993, jest typowym przykładem przetworzenia schematu strategicznych gier planszowych na komputer. W części pierwszej autorzy zachowali nawet podział mapy terenu na heksagonalne pola, co charakteryzuje właśnie tego rodzaju gry planszowe. W następnych programach zachowano powyższy podział jedynie w stosunku do zasad ruchu i walki.

Fabuła **Battle Isle** jest najprostsza z możliwych. W części pierwszej staruszkę Ziemię zaatakowali OBCY pochodzący z planety Chromos i tylko Ty, dowódca sił zbrojnych całego zjednoczonego świata, możesz powstrzymać inwazję. W części drugiej natomiast przeprowadzasz odwet - zresztą na tych samych zasadach, jak w części pierwszej, tyle że w warunkach księżycowych (dosłownie!).

Gra przeznaczona jest tak dla jednego, jak i dla dwóch graczy. Przy grze z komputerem regułą jest, że startuje się z gorszej pozycji (nierówna ilość wojsk, mniejsze - czasem nawet żadne - szanse w zdobyciu fabryk, trudniejsze położenie jednostek w terenie). W tej sytuacji wygranie końcowych bitew, kiedy komputer przewyższa grającego siłą nawet trzykrotnie, jest nie lada sztuką.

Oczywiście, tę prawdziwą zabawę oferuje dopiero druga możliwość, to znaczy gra człowiek-człowiek. Obydwaj gracze mają wówczas równe szanse i można nareszcie zająć się taktyką rozgrywania poszczególnych bitew, a przecież o to chodzi.

Grę obsługujc się joystickiem (człowiek-komputer) lub dwoma joystickami (człowiek-człowiek).

Przed każdą bitwą ukazuje się ekran opcji, gdzie ustawiamy podstawowe parametry. Na dobrą sprawę działamy jedynic w menu ***option***, gdzie mamy:

a). *nazwa poziomu* - (wybór nowego poziomu odbywa się przez najechanie kursorcm na pole nazwy, skasowanie aktualnej nazwy przyciskiem FIRE lub klawiszem ENTER i wpisanie z klawiatury nowej nazwy);

b). *stetting* - dane dotyczące gry:

- *all shops/hide shops* (wł./wył. zaglądanie do obcych fortyfikacji),
- *4-turns/8-turns/16-turns/no limit* (ilość oddziałów, którymi w jednej kolejce będziemy wykonywać ruch),
- *palette 1/palette 2* (dwa układy kolorystyczne wojsk),
- *OK* (wyjście z menu),

c). *player* - wybór grających (przy grze człowick-komputer można dowolnie zmieniać strony albo ustawić na grę człowiek-człowiek, przy czym jedna ze stron będzie wówczas słabsza).

Po ukończeniu danego poziomu program oferuje nam krótką animację, po której zostaje wyświetlony ekran przebiegu bitwy. W przypadku wygranej poznajemy wówczas nazwę kolejnego poziomu. Jeśli nie wyłączymy komputera, nazwa ta zostanie wpisana automatycznie jako następna nasza rozgrywka.

Właściwa gra toczy się w dwóch fazach, tj. ruchu i ataku. Ponieważ ekran podzielony jest na dwie części (każda przynależy do danego gracza), fazy przeprowadzane są naprzemiennie (tzn. kiedy jeden z grających przemieszcza swoje oddziały, drugi w tym czasie może obierać cele ataku).

Bez względu na fazę, ruch joystickiem góra/dół/lewo/prawo przesuwa po mapie heksagonalny kursor. Po najechaniu nim na oddział wykonanie tych samych ruchów z przyciśniętym FIRE daje:

a). góra - ruch (faza ruchu) lub atak (faza ataku);

b). dół - dane o oddziale (na polu wolnym: dane ogólne);

c). lewo - wejście do bazy, fabryki, magazynu lub pojazdu transportującego (można również podglądać zawartość fortyfikacji przeciwnika), bądź też zakończenie działań;

d). prawo - mapa.

Kiedy przeciwnicy zatrzymają kursor w położeniu c (ikona: dwie strzałki o przeciwnych wektorach), naciśnięcie spacji spowoduje przejście do następnej fazy.

Każdy z grających ma do dyspozycji następujące oddziały:

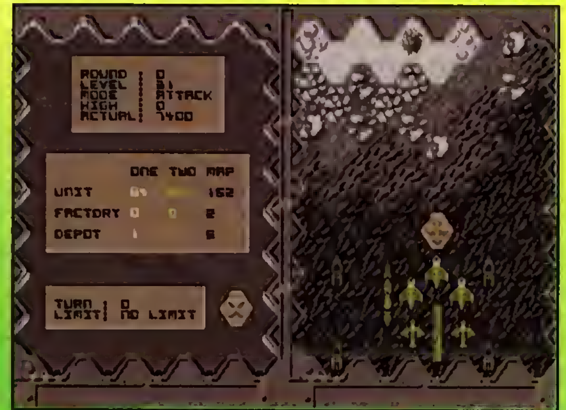
- lądowe - piechota, artyleria, przeciwlotnicze jednostki rakietowe, lekkie czołgi, średnie czołgi, ciężkie czołgi, poduszkowce, transportery, jednostki konstrukcyjne;
- powietrzne - helikoptery, myśliwce, oddziały powietrzno-desantowe, transportowce;
- morskie - ścigacze, eskortowce, transportowce, krążowniki, łotniskowce, łodzie podwodne.

Przemieszczanie oddziałów ukazywane jest bezpośrednio na planszy wykonującego ruch (u przeciwnika uaktualnienie lokacji jednostek następuje dopiero w następnej fazie). Natomiast

BATTLE ISLE







BATTLE ISLE data disk









BATTLE ISLE 2



Świat Gier Komputerowych

wszelkiego rodzaju starcia przedstawiane są w osobnej animacji. To samo dotyczy zdobywania fabryk i magazynów czy bazy przeciwnika.

W trakcie kolejnych starć dany oddział przechodzi na wyższy poziom doświadczenia, co ukazane jest przy jego nazwie u dołu ekranu w formie punktu, dwóch punktów, trzech, czterech, gwiazdy i krzyża. Ma to oczywiście ogromne znaczenie dla siły oddziału.

Atak na dany oddział można przeprowadzać siłami zmasowanymi, jednak starcia będą odbywały się kolejno, zawsze jeden na jeden.

Jeśli chodzi o fabryki i magazyny, to umieszczone są w nich oddziały, które mogą przejść na własność grającego - należy wówczas zdobyć daną fortyfikację, umieszczając oddział piechoty (i tylko piechoty) na polu wejścia.

Prócz tego fortyfikacje zazwyczaj mają możliwość remontowania oddziałów (przywrócenie ich do stanu sześciu jednostek). Koszt takiego remontu wynosi trzy punkty. Należy wejść do danej fortyfikacji i w fazie ataku oznaczyć ją ikoną klucza (joystick + Fire w górę). Naprawdę warto w trakcie gry stosować ten zabieg, zwłaszcza wobec oddziałów oznaczonych gwiazdą lub krzyżem. Czasem jest to jedyny sposób na wygranie batalii.

Bitwę na danym poziomie kończy unicestwienie wszystkich jednostek przeciwnika lub zdobycie jego bazy.

Na koniec jeszcze krótka charakterystyka poszczególnych części cyklu (w nawiasach podaję nazwę pierwszego poziomu).

Battle Isle

Gra składa się 33 poziomów - 15 na dwóch graczy (FIRST) i 18 na jednego gracza (CONRA).

Stopień trudności w ukształtowaniu terenu jest umiarkowany i dlatego walka zazwyczaj kończy się jedną wielką bitwą. Warto zachować kilka oddziałów na drugi rzut (w tym czasie będziemy mogli wycofać do remontu jednostki uszkodzone).

Oprócz tego należy szczególnie chronić artylerię (łatwo ją tutaj podejść i zniszczyć). Jej utrata czasem może odebrać nadzieję na zwycięstwo.

Oddziały konstrukcyjne można wykorzystać do budowy zasiek (połowa budowanego magazynu). Natomiast sam magazyn może służyć nam do remontu, dlatego warto ustawić go blisko linii frontu. (Akapit ten odnosi się do wszystkich programów!)

Battle Isle data disk

Gra składa się z 32 poziomów - 8 na dwóch graczy (CLOCK) i 24 na jednego gracza (BLOCK).

Tutaj ukształtowanie terenu ma już o wiele większe znaczenie (zwłaszcza na obszarach pustynnych). Często się zdarza, że najkrótsza droga wcale taką nie jest - trzeba na to uważać.

Obsadzenie dróg i mostów daje sporą przewagę, warto więc ponieść straty dla ich zdobycia i utrzymania. Znacznie pr[illegible] przemieszczanie w[illegible] zablokuje na jakiś [illegible] w tej grze jest to [illegible]

Ni[illegible]st objęcie przewa[illegible]na wodzie (morzu?), a [illegible] utrzymanie równowag[illegible] dwa [illegible]zaje wojsk potrafią być bardzo [illegible]ne dla sił lądowych.

Grę lepiej jest kontrolować, uderzając małymi, ale silnymi ugrupowaniami, niż rzucać wszystkie siły w jednym uderzeniu.

Battle Isle 2

Gra składa się z 32 poziomów - 8 na dwóch graczy (LUPOS) i 24 na jednego gracza (LUMIT).

Podstawowe znaczenie ma tutaj ukształtowanie terenu. Nie wszystkie jednostki mogą przejechać przez każde pole (np. lawę albo góry) i łatwo jest dać się zapędzić w pułapkę. Dlatego dobrze jest używać sił powietrznych i poduszkowców, dla których każde miejsce na mapie jest dostępne.

Należy uważać na automatyczne miny (*virusy*), których na naszej mapie nie widać, a także na silnie uzbrojone bunkry przeciwnika (ich zniszczenie jest bardzo trudne, lepiej więc je omijać). Samemu należy oczywiście obydwa te elementy jak najczęściej wykorzystywać.

Ze względu na ciężkie warunki terenowe przemieszczanie artylerii jest znacznie utrudnione, ale ustawienie jej w odpowiednim punkcie daje (z tego samego zresztą powodu) ogromną przewagę.

Poza tym w trakcie rozgrywki pojawiają się nowe rodzaje wojsk, jak np. super-pancerne niszczyciele lądowe (*zeusy*), transportowce opancerzone (*mamuty*) itd. Ich możliwości bojowe są ogromne, co należy skrzętnie wykorzystać.

Gra przebiega zazwyczaj w formie małych lokalnych pojedynków, najczęściej obliczonych na przetrzymanie ataku i przejście do kontrataku.

Uwaga: bardzo trudno jest zdobyć zazwyczaj bardzo dobrze strzeżoną bazę wroga, dlatego lepiej jest zniszczyć wszystkie jego wojska. Niestety, zajmuje to trochę czasu.

UWAGA OGÓLNA

Przy grze z komputerem nasze szanse na wygranie wyglądają najczęściej żałośnie. Ale w rzeczywistości nie jest to do końca prawdą. Należy tylko pamiętać, że komputer nie myśli - to znaczy, że rzuca się na oślep na każdą naszą jednostkę (najbliższą), co nie jest zbyt mądre. Dzięki temu można go łatwo wyciągnąć na przedpole i od tyłu zająć jego bazę.

Trudno o cyklu **Battle Isle** powiedzieć coś jednoznacznie. Jest to ten rodzaj gier, który albo się lubi, albo nie. Mnie, przyznam, program zauroczył od razu.

Przede wszystkim wspaniale przedstawiają się introdukcja i animacyjne wstawki (jak autorzy zmieścili to na trzech dyskach?). Także grafika poszczególnych ekranów i map stoi na wysokim poziomie. Trochę gorzej przedstawia się dźwięk, co wcale nie oznacza, że jest fatalny.

W sumie, co by nie powiedzieć, gra warta jest poświęconego na nią czasu, zwłaszcza jeżeli naszym partnerem jest człowiek, a nie komputer. Podobnie zresztą uważają autorzy, ponieważ zapowiadają już następne części cyklu.

Boss





Producent: Blue Byte

Gdy progarm *Battle Isle* odniósł sukces na rynku, firma **Blue Byte** poszła za ciosem i wydała kolejną grę strategiczną - **History Line 1914-1918**. Zastosowano w niej wiele rozwiązań z poprzedniej gry, ulepszając obsługę i podnosząc poziom trudności. W tej grze będziemy dowodzić armiami podczas I wojny światowej. Możemy zmienić historię i doprowadzić do zwycięstwa Niemiec Kaizerowskich lub powtórzyć sukces Aliantów. Oprócz rozrywki program daje możliwość poznania wydarzeń historycznych tamtego okresu. Animacja wstępna przedstawia incydent poprzedzający wybuch wojny i powstawanie koalicji wojskowych pomiędzy państwami. Po zakończeniu każdej misji przekazywany jest skrót wydarzeń ostatnich dwóch miesięcy nie tylko z frontów wojny, ale również z innych dziedzin życia. Natomiast przed rozpoczęciem misji jesteś informowany o nowo wprowadzonych typach uzbrojenia.

Program przeznaczony jest zarówno dla jednego, jak i dla dwu graczy. Obsługuje się go przez joystick lub z klawiatury. Poniżej przedstawiam klawiszologię (Amiga):

PLAYER A - Gracz 1 posługuje się kursorami, a przycisk SPACJI zastępuje przycisk FIRE.
PLAYER B - Gracz 2 ma przyporządkowane następujące klawisze:
D - góra,
C - dół,
X - lewo,
V - prawo,
Ctrl - FIRE.

Przejdźmy teraz do "rozpracowania" samej gry. Cała obsługa oparta jest praktycznie na heksagonalnym kursorze. Kombinacja ruchu joystickiem przy wciśnięty przycisku FIRE powoduje ujawnie możliwości obsługi. Ikonki pojawiające się w kursorze są różne w zależności od tego, gdzie on się znajduje. Omówię kolejno wszystkie opcje.

1. Symbol X pozwala na opuszczenie danej opcji i przywraca standardowy wygląd kursora. Pojawia się, gdy naciśniesz FIRE nie poruszając joystickiem.

2. Oko - pozwala na zmianę mapy z rzutu taktycznego na ogólny. Na rzucie ogólnym możesz przemieszczać się szybciej po całym terenie, widzisz ogólne rozmieszczenie jednostek własnych i przeciwnika oraz rozmieszczenie budynków koszarowych - **D**, fabryk - **F** i dowództw - **HQ**.

3. Szkatułka - symbol pozwalający zajrzeć do środka. Aktywny tylko nad budynkiem lub transportem. Po jego użyciu możesz wejść do środka i wykonać dalsze operacje, o czym później.

4. Znak zapytania - oznacza informacje. Gdy użyjesz go nad własną jednostką otrzymasz informacje na jej temat. Od góry określają one:

- siła ognia i zasięg przeciwko celom powietrznym;
- siła ognia i zasięg przeciwko celom naziemnym;
- siła ognia i zasięg przeciwko celom morskim;
- opancerzenie;
- zasięg w terenie idealnym;
- ciężar (do transportu);
- maksymalna ilość pododdziałów w danej jednostce.

Informacje o jednostkach wroga są tajne i ich nie otrzymasz.

Gdy użyjesz znaku nad budynkiem lub terenem, otrzymasz informacje ogólne na temat prowadzonej rozgrywki. Od góry:

- ilość cykli w danej grze;
- poziom gry;
- aktualny tryb gry;
- najlepszy wynik danej mapy;
- aktulny wynik;
- informacje na temat stanu posiadania obydwu graczy;
- ilość posiadanej w danej chwili energii;
- ilość energii na dany cykl;
- ilość ruchów wykonanych;
- informacja o ograniczeniach ruchów wprowadzonych w menu przed rozpoczęciem gry.

5. Krzyż ze strzałkami - symbol ruchu. Znak ten można uaktywnić tylko nad jednostką w fazie ruchu. Gdy go użyjemy, program automatycznie pokaże możliwy zasięg ruchu w danym terenie i sytuacji taktycznej jednostki. Aby wykonać ruch, naprowadzasz kursor na wybrane przez Ciebie miejsce w zasięgu ruchu jednostki i naciskasz FIRE. Pokazuje się wtedy trasa dojścia jednostki do wybranego punktu. Gdy akceptujesz ten wybór naciskasz raz jeszcze FIRE nie poruszając kursorem. Gdy zmieniłeś zdanie, przesuń kursor poza zaznaczony obszar i naciśnij FIRE. Powrócisz wtedy do poprzedniej opcji ruchu.

6. Pięść - symbol walki. Symbol ten możesz uaktywnię tylko nad jednostką w fazie walki. Powoduje on ukazanie się wszystkich wrogich jednostek będących w zasięgu bojowym Twojego oddziału. Wyboru obiektu do ataku dokonujesz przez najechanie kursorem na wybraną jednostkę




Sarajevo
June 18th, 1914










WAR!





i naciśnięcie FIRE. Są dwa wyjątki od tej zasady. Po pierwsze - jednostki transportowe nie mogą wykonywać ataku. Po drugie - dwa typy jednostek w fazie ataku wykonują na Twój rozkaz inne zadania. Są to oddziały saperów i jednostki budowlane. Pierwsze w tej fazie wykonują okopy. Drugie przeznaczone są do budowy koszar.

7. Klucz - pojawia się tylko wtedy gdy zajrzysz do wnętrza budynku w fazie walki. Oznacza, że chcesz naprawić jednostkę pod kursorem.

8. Młotek - pojawia się jak wyżej, z tym, że dostępny jest tylko w fabryce. Oznacza on, że chcesz wybudować nową jednostkę.

9. Podwójna strzałka - oznacza, że wykonałeś już wszystkie ruchy i chcesz przejść do następnej fazy.

Każdy cykl podzielony jest na dwie fazy - ruchu i walki.

W fazie ruchu wydajesz rozkazy dotyczące przemieszczania się jednostek. Sposób przemieszczania oddziałów został opisany przy symbolu ruchu. Podczas tej fazy możesz wprowadzać i wyprowadzać jednostki na teren budynków i oddziałów transportowych. Aby umieścić jednostkę w budynku musi się znaleźć w zasięgu jej ruchu brama fabryki, koszar lub dowództwa, na którą ją naprowadzasz. Gdy chcesz wyprowadzić jednostkę z budynku, wejdź do jego wnętrza, naprowadź kursor na wybraną ikonkę oddziału i uaktywnij symbol ruchu.

Gdy chcesz szybko przerzucić jednostkę o ograniczonym zasięgu, załaduj ją na samochody, statek transportowy lub transport kolejowy, to znaczy naprowadź ikonkę oddziału przerzucanego na ikonkę oddziału transportowego. Pamiętaj jednak, żeby najpierw załadować jednostkę do transportu, a dopiero potem przemieszczać transportowiec. W innym wypadku będziesz musiał czekać do następnej fazy ruchu. Wyładunek następuje podobnie jak w przypadku budynków, z tym że możesz najpierw wykonać ruch transportowcem, a dopiero potem wyładować transportowane jednostki.

Podczas fazy walki przede wszystkim wydajesz rozkazy do ataku, ale również masz możliwość naprawy i budowy jednostek. Aby dokonać remontu powinieneś w fazie ruch wprowadzić oddział do budynku. Następnie w fazie walki wejść do budynku, naprowadzić kursor na daną jednostkę i uaktywnić "klucz". Naprawa następuje automatycznie i kosztuje niezależnie od rozmiaru zniszczeń 15 punktów energii.

Aby wybudować nową jednostkę, musisz wejść do wnętrza fabryki i uaktywnić na wolnym polu "młotek". Pojawią się wtedy wszystkie typy jednostek możliwych do zbudowania przy posiadanej przez Ciebie ilości energii. Wybierasz pożądaną jednostkę i ponownie uaktywniasz "młotek". Już w najbliższej fazie ruchu jednostka ta będzie gotowa do akcji.

Na polu walki napotkasz trzy rodzaje budynków. Najważniejszym z nich jest dowództwo - ***HQ***. Każdy z przeciwników dąży do jego zdobycia, co kończy rozgrywkę. Inną, nie mniej ważną budowlą jest fabryka - ***F***. Tu właśnie możesz budować nowe oddziały i remontować uszkodzone w walce. Trzeci rodzaj budynków to koszary - ***D***. W tym miejscu przeprowadzasz remonty swych jednostek. Jest to jedyny rodzaj budynków, które możesz samodzielnie wybudować. Na początku rozgrywki posiadasz pewną ilość fabryk i koszar. Możesz powiększyć ich ilość przez zajmowanie neutralnych lub wrogich budowli. Jedynymi oddziałami do tego zdolnymi są piechota i kawaleria. Zdobywanie następuje przez wprowadzenie oddziału piechoty lub





kawalerii na pole z bramą. Po zdobyciu wszystkie jednostki znajdujące się we wnętrzu stają się własnością zdobywcy.

Aby naprawiać lub produkować oddziały, musisz mieć dostateczną ilość energii. Każdy budynek dostarcza w każdym cyklu określoną ilość energii zależną od jego rozmiarów.

Gdy zakończyłeś wydawać rozkazy, możesz zmienię fazę. Aby to uczynić należy naprowadzię kursor na puste pole i wywołać dwie strzałki. Informujemy tym komputer o zakończeniu swojej fazy. Gdy przeciwnik również upora się ze swoimi jednostkami i poinformuje o tym komputer, ten zapyta się o potwierdzenie. Wystarczy wówczas nacisnąć klawisz **F1**. Gdy chcemy wprowadzić poprawki, należy poruszyć kursorem.

Przyjrzyjmy się teraz jednostkom. Na początku gry posiadasz piechotę, kawalerię, artylerię i oddziały samochodów transportowych. W miarę postępowania kampanii będziesz otrzymywał nowe rodzaje bronii: lotnictwo, czołgi, samochody pancerne, saperzy, jednostki budowlane. Zawsze na początku bitwy wszystkie jednostki posiadają zerowy poziom doświadczenia. W miarę rozwoju walk każda jednostka będzie zdobywać doświadczenie. Za uszkodzenie oddziału wroga otrzymuje jeden punkt, a za zniszczenie dwa punkty doświadczenia. Są one zaznaczane przy nazwie jednostki w identyczny sposób jak w ***Battle Isle***.

Bardzo pomocną rzeczą jest zapis stanu gry. Dokonać tego można w momencie zmiany fazy. Zamiast nacisnąć **F1** trzeba wcisnąć **D**. Komputer poprosi Cię o podanie cyfry od 0 do 9. Przy wgrywaniu podajesz ten sam numer.

Kilka rad strategicznych

1. Dbaj o wysoki poziom doświadczenia własnej artylerii - żadna wroga jednostka się jej nie oprze;

2. Zdobądź panowanie w powietrzu - to połowa drogi do sukcesu;

3. Buduj stanowiska obronne - podwyższą Twoje wartości obronne;

4. Ustawiaj jednostki w trzech liniach: w pierwszej piechota, w drugiej czołgi i samochody pancerne, w trzeciej artyleria;

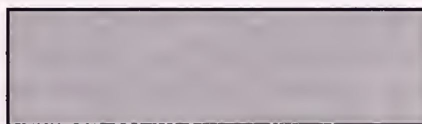
5. Chroń swoje dowództwo - miej zawsze w pobliżu jakieś jednostki;

6. W pobliżu frontu staraj się mieć koszary - będziesz mógł szybko doprowadzać jednostki do stanu używalności;

7. Kiedy grasz z komputerem, pozwól mu przeprowadzać ataki na Twoje głęboko rozbudowane linie obronne - gdy straci wiele jednostek, łatwiej będziesz mógł zająć jego stanowisko dowodzenia.

Gra jest dostępna tak na IBM PC, jak i na Amigę.

Niedźwiedź & BS



Poniżej przedstwiam kody do poszczególnych bitew - to dla tych niecierpliwych.

Kody dla jednego gracza grającego Aliantami:

1 - BATLE
2 - GOOSE
3 - SPORT
4 - BIMBO
5 - TEMPO
6 - BARON
7 - BUMMM
8 - LEVEL
9 - TOXIN
10 - PRINC
11 - CLEAN
12 - XENON
13 - SIGNS
14 - HOUSE
15 - SIGMA
16 - SEVEN
17 - ZOMBI
18 - MOVES
19 - BLADE
20 - ZORRO
21 - STONE
22 - MOSEL
23 - ORDER
24 - SODOM

Kody dla jednego gracza grającego Niemcami:

1 - PULSE
2 - CIVIL
3 - MOUSE
4 - VENOM
5 - NOISE
6 - RIGHT
7 - ORKAN
8 - FRONT
9 - RATIO
10 - PARTS
11 - PLANE
12 - FLAME
13 - GOTHA
14 - BALON
15 - PAUSE
16 - ELITE
17 - INFRA
18 - HILLS
19 - COBRA
20 - ATLAS
21 - AMPER
22 - RHEIN
23 - CANDL
24 - STERN

Kody dla dwóch graczy:

1 - TRACK
2 - HUSAR
3 - BEAST
4 - PLATE
5 - LIGHT
6 - SCROL
7 - VIRUS
8 - BISON
9 - DRUCK
10 - TROLL
11 - UBOOT
12 - DROID
13 - GRAND
14 - ROYAL
15 - WATER
16 - SKILL
17 - SKULL
18 - AUDIO
19 - SPELL
20 - CAMEL
21 - FLAGS
22 - STORY
23 - SCOUT
24 - GREEN





Producent: Origin

Strike Commander - symulator wszechczasów? Kiedy latem 1991 roku we wszystkich mailboxach Europy Zachodniej pojawiło się demo **Strike Commandera**, wszyscy oczekiwali rychlego ukazania się pełnej wersji gry na rynku. Mijal miesiąc za miesiącem i tak na dobrą sprawę sporo użytkowników komputerów zdążyło już zapomnieć o obietnicach Chrisa Robertsa i innych programistów firmy **Origin**. A jednak! Po 30 miesiącach pracy zespół Robertsa dopiął swego.

Przebieg gry

Strike Commander przenosi nas w świat przyszlości czasowo niezbyt odległej, jednak jakże bardzo różniącej się od czasów nam współczesnych. Jest to świat wstrząsany licznymi konfliktami zbrojnymi; świat, w którym zamiast wielkich mocarstw, istnieją tylko drobne państewka zawzięcie się zwalczające. W 2011 roku z Rosji pozostało już tylko wspomnienie, Szkocja i Walia uzyskały niepodległość, a w USA toczy się druga wojna secesyjna. W tym czasie wielkim wzięciem cieszy się zawód niezależnego pilota wojskowego podejmującego się wykonywania wszelkich zadań bojowych dla każdej strony konfliktu, która jest w stanie opłacić jego usługi. Piloci ci rzadko działają samodzielnie. Zazwyczaj łączą się w większe oddzialy (właściwie należałoby napisać - przedsiębiorstwa), kierujące się bardziej zasadami firmy uslugowej, niż dyscypliną wojskową. Eskadry pilotów-najemników mają siedzibę w Turcji, która pomyslowo wykorzystała luki w prawie międzynarodowym, nadając najemnikom status dyplomatów (oczywiście za opłatą) i tworząc z nich formację o nazwie *Turkish Diplomatic Forces* (mocne, nie), co pozwala pilotom na wykonywanie "pracy" na całym świecie pod ochroną immunitetu dyplomatycznego. Szczęśliwi posiadacze oryginalnego egzemplarza gry mogą bliżej wczuć się w atmosferę tych czasów, czytając dołączony do instrukcji egzemplarz miesięcznika lotniczego pt. "Sudden Death" ("Nagła śmierć") z lipca 2011 roku.

Jedną z takich eskadr, używającą samolotów F-16 są "The Wildcats", zajmiemy się teraz bliżej. Ponieważ w składzie tej właśnie formacji będziecie odbywać loty bojowe, więc należy się Wam trochę informacji na ich temat. "The Wildcats" są firmą w pewnym sensie wyjątkową, gdyż w przeciwieństwie do konkurencji, ich szef, płk. Stern, wymaga od swoich pilotów unikania ofiar w ludziach i szkód wśród osób postronnych. Zasada ta jest godna pochwały, ale wykonywania zadań bynajmniej nie ułatwia. W krańcowo bezwzględnej wersji kapitalizmu, dominującej w tych czasach, oznacza to po prostu trudności finansowe. Za niedokładne wykonanie misji nie ma zapłaty, a gdy nie ma zaplaty, to nie ma czym pokryć horrendalnych kosztów utrzymania jednostki. Do tego dochodzą jeszcze koszta nabycia broni, które także do niskich nie należą. W początkowej fazie gry zaopatrzeniem zajmuje się wprawdzie szef, ale później i ten kłopot przechodzi na Wasze barki. W toku gry musicie wykonywać swoim F-16 wszystkie możliwe rodzaje zadań, począwszy od misji eskortowych i walk myśliwskich, aż do precyzyjnego uderzenia na lotnisko konkurencji. Podstawową zasadą pilota "The Wildcats" jest precyzja. Każda niecelna bomba czy rakieta oznacza zmarnowane pieniądze. Początkującemu pilotowi doradzam wykonanie paru misji treningowych, gdyż **Strike Commander** do łatwych gier nie należy i debiutant może być pewny, że szybko będzie mial okazję obejrzeć na ekranie gustowny pogrzeb w 256 kołorach przy zachodzącym slońcu. Prócz umiejętności lotniczych wymagany jest od gracza także zmysl handlowy. Zakup transportu Sidewinderów nie jest rzeczą trudną, ale kupić je tanio, to całkiem inna sprawa. Na szczęście, na rynku broni panuje przewaga podaży nad popytem i handlowcy stosują często obniżki cen dla dobrych klientów. Wprowadzenie elementów kalkulacji ekonomicznej do **Strike Commandera**, powoduje istotne podniesienie wymagań dotyczących umiejętności pilotażu. Pilot "The Wildcats" podczas misji bojowej staje bardzo często przed problemem rodzaju: zniszczyć cel laserowo sterowaną bombą Paveway (dziecinnie łatwe, ale 1 bomba kosztuje 100 000 dolarów), czy zwykłą MK-82 (koszt: 10 000 dolarów, ale trafić dość trudno). Bezmyślne strzelanie do wszystkiego, co się rusza, dające w innych symulatorach dodatkowe punkty, w **Strike Commanderze** może doprowadzić do bankructwa (a jakże!) własnej firmy.

Instalacja

Strike Commander zamieszczony jest na ośmiu dyskietkach 3,5". Instalacja jest prosta i ogranicza się do wsunięcia dyskietki nr 1 do stacji oraz uruchomienia programiku *Install*. Gra wymaga komputera zgodnego z IBM PC z procesorem 80386 lub lepszym, min. 4 Mb RAM (zalecane jest 8 Mb) i 35 Mb na twardym dysku. Aby wykorzystać wszystkie możliwości gry, niezbędny jest procesor 80486 DX.

Klawiszologia

klawiatura [US] lub (GR)

1. Uzbrojenie.

[,] (,) flara;
(G) dzialko;
(T) następny, bliższy cel;
(Shift+T) następny, dalszy cel;
(Ctrl+T) zwolnienie celu;
[Y] (Z) śledzenie obiektu;
(SPACE) strzał wybraną bronią;
(W) wybór następnej broni;
(Q) wybór poprzedniej broni;
(Ctrl+W) odrzucenie aktualnej broni;
(Alt+W) pokazanie aktualnego stanu uzbrojenia;
(Shift+W) zrzut wszystkich rakiet powietrze-ziemia.

2. Nawigacja i sterowanie (bez funkcji joysticka).

(1-5) zmiana ciągu silnika odpowiednio o 20%;
(6-0) zmiana stopnia dopalania;
[+] (') plynne zwiększanie ciągu silnika;
[-] (^) płynne zmniejszynie ciągu silnika;
[>] (,) ster kierunkowy lewy;
[<] (.) ster kierunkowy prawy;
(B) hamulce (w locie aerodynamiczne, na ziemi kołowe);
(F) klapy;
(L) podwozie;














80 AIR 360






GND 360









*Z listów do redakcji **Sudden Death** nr 7/2011*

1.
Wy małpy, macie nerwy. W lipcu zapłaciłem ciężkie pieniądze za ogłoszenie w waszym zasr... piśmie, że szukam pracy. Od tego czasu minęły trzy miesiące i nie dostałem ani jednej propozycji. Jestem wkur... jak jeż. Nie zapłaciłem czynszu za mieszkanie, aby móc pokryć koszta tego ogłoszenia. Miałem nadzieję na mnóstwo ofert, co pozwoliłoby mi pokryć wszystkie koszta utrzymania sprzętu. Zamiast tego siedzę teraz na ulicy, bo wyrzucono mnie z mieszkania. Mówię wam! Mieszkanie pod mostem ciężko zraniło moje poczucie godności. Jako zawodowy morderca zarobiłem dość pieniędzy, aby opłacić garażowanie mojego A-10 w hangarze i mam jeszcze ostatniego Paveway`a, którego zachowałem na czarną godzinę. Radzę wam zwrócić moje pieniądze, albo wpakuję Paveway`a w wasze śmierdzące biura redakcyjne.
*"**Oszukany**"*

[Komentarz redakcyjny: Pragniemy wszystkim zwrócić uwagę, że nasze pismo nie może gwarantować, iż ogłoszenie zamieszczone w naszym czasopiśmie przyniesie pożądany efekt. Jakakolwiek odpowiedzialność wydawnictwa jest wykluczona. Naszemu "Oszukanemu" zalecamy zachowanie Paveway`a na inną okazję. Redakcja "Sudden Death" zatrudnia własnych pilotów, którzy chronią biurowiec. Wyposażeni są w myśliwce F-18, co skłania nas do przypuszczeń, że szanse przeżycia pojedynczego A-10 w starciu z nimi są raczej znikome.]

2.
Fakt, że wielu żołnierzy (często nieświadomie) łamie międzynarodowe przepisy podatkowe, skłonił mnie do napisania tego listu, który kieruję do wszystkich Waszych Czytelników. Podejmując operacje na terenie Stanów Zjednoczonych, muszą liczyć się z poważnymi konsekwencjami. Każda eskadra, opuszczając teren Turcji płaci tzw. "podatek ochronny" na rzecz Tureckich Sił Dyplomatycznych. Ten przepis pozwala nam na atakowanie celów w innych krajach pod przykrywką immunitetu dyplomatycznego (przynajmniej oficjalnie). Sumy, które musimy odprowadzać na rzecz TDF nie są wygórowane. Problemy powstają dopiero, gdy próbujemy atakować cele położone na oficjalnym terytorium USA (łącznie ze stanami, które ogłosiły niepodległość). Secesja jest wprawdzie faktem, ale amerykański rząd stale odmawia jej oficjalnego uznania. Za każdym razem, kiedy jakaś eskadra wlatuje w przestrzeń powietrzną USA, siły zbrojne przymykają oko, w przeciwieństwie do urzędu podatkowego, który wysyła pod koniec roku rachunek. W nim znajduje się zazwyczaj żądanie zapłacenia podatku dochodowego od wszystkich zysków osiągniętych podczas wykonywania misji bojowych na terytorium USA. Innymi słowy, rząd USA toleruje zniszczenia na własnym terytorium, żądając za to udziału w zyskach. Jest to po prostu szantaż. Ponieważ siedziba eskadry znajduje się w Turcji, sądziłem, że żądaniami USA nie muszę się przejmować. I pomyliłem się. Ze swoimi 600 000 urzędników, komorników i żołnierzy, urząd podatkowy IRS jest w tej chwili największym terrorystycznym ugrupowaniem na świecie. Nawet najlepsza eskadra nie uniknie swego przeznaczenia, gdy IRS będzie chciała dać odstraszający przykład. Czasami wykańczają swoje ofiary osobiście, a kiedy indziej wynajmują zawodowców do załatwienia mokrej roboty. Moja eskadra, "The Trogs", została właśnie kompletnie zniszczona przez działające na zlecenie IRS eskadry "Jackals" i "Vipers". Niech się Prideaux (dowódca "Jackals") smaży w piekle za swoje bandyckie czyny. Przyszły na mnie teraz ciężkie czasy. Jestem bankrutem i muszę się ukrywać. Jako jedyny przeżyłem napad i IRS wyznaczyła nagrodę za moją głowę. W tym liście chciałbym ostrzec Czytelników, że wszędzie czyhają na nich niebezpieczeństwa.
*"**Ścigany**"*

[Pracujemy nad artykułem, w którym opiszemy zbrodniczą działalność IRS. Podczas zbierania informacji, okazało się, że informacje "Ściganego" całkowicie odpowiadają prawdzie. Co więcej, jest to tylko drobna część terrorystycznej działalności amerykańskiego urzędu podatkowego. Poza tym potępiamy wszelką przemoc w stosunkach między eskadrami. Podczas wywiadu z pułkownikiem Prideaux poruszyliśmy ten temat i poprosiliśmy o zajęcie stanowiska. Jednak zamiast odpowiedzi pogrzebał tylko z głupim uśmieszkiem w portfelu pełnym banknotów, po czym zapytał, gdzie był ostemplowany list naszego Czytelnika. "Muszę dokończyć robotę" - stwierdził. Odpowiedzi nie uzyskał, ale po powrocie do gabinetu stwierdziłem, że moje biurko zostało przeszukane i list "Ściganego" zniknął. Zalecamy "Ściganemu" szybką zmianę miejsca pobytu.]

(A) autopilot;
(N) mapa nawigacyjna;
(S) wyświetlenie prędkości samolotu w stosunku do powietrza;
(Ctrl+E) katapultowanie.

3. *MFD - wyświetlacz wielofunkcyjny.*
(C) system komunikacyjny;
(D) wyświetlenie uszkodzeń samolotu i stan paliwa;
(F8) kamera;
(R) radar;
(K) wychwytywanie pojedynczych celów za pomocą radaru;
[[], []] (ü),(+) ZOOM (radar).

4. *Widoki.*
(F1) do przodu;
(F2) zza samolotu;
(F3) w lewo;
(F4) w prawo;
(F5) do tyłu;
(F6) kamera zewnętrzna (pokazuje cele powietrzne);
(Ctrl+F6) j.w. (pokazuje cele naziemne);
(F7) położenie samolotu w stosunku do celu;
(F9) kamera pokładowa;
(F10) kamera broni.

5. *Joystick.*
Fire Button 1 - Strzał aktualnie aktywną bronią;
Fire Button 2 + Poruszanie joystickiem - płynne przejście pomiędzy widokami z kabiny.

6. *Ustawienia parametrów gry.*
(Alt+J) centrowanie joysticka;
(Alt+M) muzyka wł./wył.;
(Alt+P) pauza;
(Alt+S) dźwięk wł./wył.;
(Alt+X) powrót do DOS;
(Shift+Tab) przyspieszenie upływu czasu (1, 2, lub 4 razy);
(Tab) przyspieszenie upływu czasu (Turbo, działa tak długo, jak wciśnięty jest przycisk);
(Alt+O) opcje (stopień trudności, poziom grafiki itd).

Strike Commander jest bezdyskusyjnie najlepszym symulatorem lotniczym, stworzonym kiedykolwiek na komputer osobisty. Wykorzystane w nim techniki generacji przestrzeni trójwymiarowej (Texture Mapping, Gouraud Shading) nie są żadną nowością, jednak dotychczas znajdowały swe zastosowanie tylko w kosztujących miliony dolarów symulatorach lotniczych US Air Force, służących do szkolenia pilotów wojskowych. Do tej pory nikt nie próbował nawet użyć tych technik na komputerze PC z powodu jego stosunkowo niewielkiej mocy obliczeniowej. Dopiero upowszechnienie się na rynku procesora Intel 80486 zmieniło sytuację. Zastosowanie obu technik, poprzez odpowiednie cieniowanie wielokątów, z których składają się wszystkie obiekty, powoduje wrażenie nierówności i "chropowatości" powierzchni. Kombinacja efektu ze zmianami jasności barw w zależności od położenia obiektu względem źródła światła stwarza perfekcyjną iluzję rzeczywistości. Uwzględniono nawet rozproszenie światła w atmosferze poprzez zamazanie konturów oddalonych obiektów. Efekt całości jest naprawdę oszałamiający.

Tomasz Kulbacki



DUNE II
The Battle for Arrakis

Producent: Westwood Studios/Virgin Games

Planeta Arrakis, znana także jako Diuna (*Dune*), to świat pokryty rozległą pustynią. W jej piaskach kryje się melanż (*Spice*), przyprawa stanowiąca fundament Imperium (tak jak teraz ropa i złoto). Kontrolowanie wydobycia melanżu to zaszczyt, ale i władza.

Nadszedł czas, kiedy Imperator zaproponował wielkim rodom osobliwe zawody. Ta nacja, która wydobędzie najwięcej przyprawy, będzie sprawowała pieczę nad Diuną. Nie zostaną wyznaczone granice obszarów wydobycia, nie będzie też żadnych reguł gry - liczy się tylko zwycięstwo, wszystko albo nic.

Wkrótce potężne armie przybędą na Diunę. Trzy rody rozpoczną walkę o kontrolę nad wydobyciem melanżu: szlachetni Atrydzi (*Atreides*), okrutni i podstępni Ordosi (*Ordos*) oraz bezwzględni Harkonneni (*Harkonnen*). Tylko jedna nacja wygra. Może właśnie Twoja.

Tak rozpoczyna się gra **DUNE II The Building of A Dynasty** firmy **Westwood Studios** w koprodukcji z **Virgin Games**. Jak już zapewne się zorientowałeś, Drogi Graczu, trafiłeś na niezbyt ciekawy okres tej historii. W grze występujesz jako najemnik, ale nie jakieś tam zwykłe "mięso armatnie" - ukończyłeś najlepsze szkoły (nie tylko taktyki wojennej). W obliczu zbliżającej się konfrontacji wszystkie trzy rody zabiegają o to, abyś dowodził ich armiami. Cóż, wybór nie jest łatwy, ale konieczny. Lepiej dobrze się zastanów, nim podejmiesz decyzję.

Krótka charakterystyka rodów.

Atrydzi: rodzinna planeta to Caladan, świat o umiarkowanym klimacie i urodzajnej ziemi. Rozwinięta żegluga i duże urozmaicenie w zakresie rolnictwa. Kilka wieków wcześniej przemysłowy i technologiczny rozwój podniósł życie ludzi z Caladanu na wyższy poziom.

Ordosi: Ich rodzinna planeta pokryta jest wiecznym lodem. Przypuszcza się, że Ordosi importują swoje rolnicze i technologiczne dobra z sąsiadujących systemów gwiezdnych. Są bardzo aktywni jako handlowcy i pośrednicy.

Harkonneni: Rozprzestrzenili się po całym wszechświecie z mrocznego świata Giedi Prime. Są to ludzie okrutni i zdradzieccy tak w stosunku do wrogów, jak i przyjaciół; opętani fanatycznym dążeniem do władzy.

Wybór rodu, pod którego sztandarami wystąpisz, nie znaczy wcale, że zatrudni się Ciebie bez sprawdzenia Twoich kwalifikacji. Są dwa etapy weryfikacji i w każdym z nich jedynym celem jest zdobycie odpowiedniej ilości kredytów, które otrzymuje się za wydobytą przyprawę. Dzięki tym wstępnym potyczkom łatwo można się zorientować, na czym będzie polegała cała gra.

Być może grałeś lub choć słyszałeś o takich wspaniałych programach jeszcze na ośmiobitowce, jak ***Arnhem*** czy ***Desert Rats***. Albo o nowszych grach, jak ***Sim City*** czy ***Civilization***. Mogę Cię zapewnić, że **DUNE II** ma z nimi wiele wspólnego, jednakże posiada o wiele wspanialszą grafikę i wprost cudowną oprawę dźwiękową (przynajmniej na karcie Sound Blaster).

Po szczęśliwym przejściu przez okres próbny zostajesz zatrudniony jako dowódca armii danego rodu. Twoim celem jest opanowanie całej planety. Podbój odbywa się fazami; w każdej masz za zadanie zdobyć określone terytorium planety (oczywiście, należące do wroga). Przejęcie nowego obszaru odbywa się przez zlikwidowanie wszelkich znajdujących się tam baz przeciwnika lub w późniejszym okresie - jego oddziałów. Reguła jest prosta, aby zwyciężyć, trzeba dysponować silną armią, lecz aby taką posiadać, należy mieć bardzo rozbudowaną i wydajną bazę (na każdym nowym terytorium zaczynamy praktycznie od zera). W praktyce oznacza to, że przewagę daje sprawne wydobycie przyprawy i to ono tak naprawdę decyduje o wygranej.

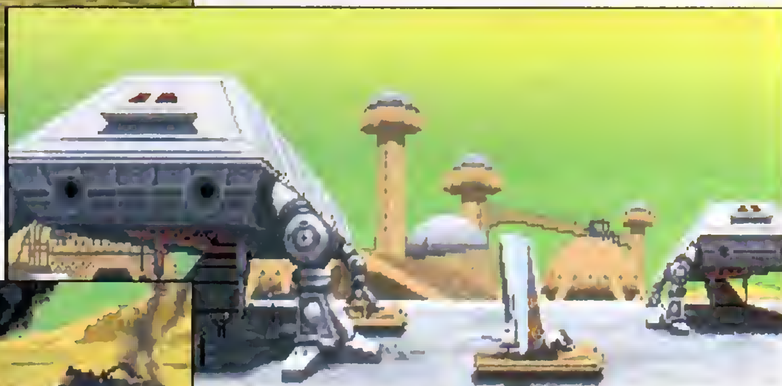
W miarę rozwoju gry nasi i wrodzy naukowcy wymyślają coraz to nowsze urządzenia: zarówno pożyteczne wynalazki, jak i śmiercionośną broń. Kierunek rozwoju zależny jest od rodu, dla którego walczymy. Jeżeli wybierzemy np. Harkonnenów, to możemy być pewni, że wszystkie nowinki dotyczące możliwości zabijania będziemy znać na bieżąco (łącznie z informacjami o pociskach międzykontynentalnych z głowicą jądrową).

Na początku gry możemy zbudować zaledwie elektrownię wiatrową (niech żyje ekologia!) oraz rafinerię,





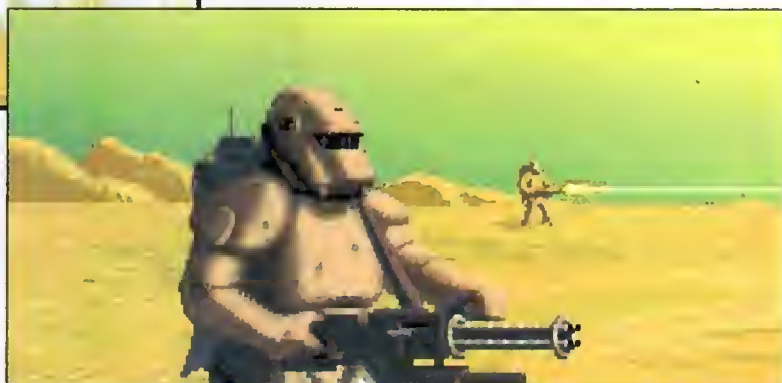















Select your next conquest
Three Houses have come to Dune.


Do you wish to join House Atreides ?
Yes
No


These enormous creatures are attracted by vibrations on the surface and will often attack and devour both personnel and vehicles.
SHAI-HULUD
NO KNOWN WEAKNESS
Exit


Credits 679
Spice Refinery
Cost: 400
Build This
Resume Game


MENTAT
OPTIONS
Credits 485
BUILD IT


MENTAT
OPTIONS
Credits 285
Atreides Harvester is empty.
MOVEMENT:
SELECT DESTINATION
CANCEL





w której będziemy przetwarzać przyprawę na kredyty. Pod wszystkie budynki powinniśmy, oczywiście, ustawiać fundamenty, które zapobiegają ich szybkiemu niszczeniu. Do ochrony mamy jedynie mały oddział wojskowy, dlatego należy obchodzić się z nim ostrożnie. W miarę rozwoju sytuacji możemy budować coraz więcej konstrukcji, ale pod warunkiem, że robimy to po kolei (np. żeby postawić fabrykę ciężkiego sprzętu, trzeba mieć fabrykę sprzętu lekkiego). Dużą pomocą służy nam stacja radarowa, dzięki której widzimy na małym ekranie w dolnym prawym rogu te miejsca, gdzie choć raz pojawiła się jakaś nasza jednostka (chyba że zabraknie energii elektrycznej). Później otrzymujemy do dyspozycji magazyny na przyprawę (w przypadku ich braku będziemy tracić wydobyty przez nas melanż), koszary dla oddziałów pieszych, fabryki konstrukcji lekkich i ciężkich, fabryki maszyn latających, kosmodrom, mur obronny, wieżyczki strzelnicze wyposażone w rakiety, zakłady naprawcze (ale nie taboru kolejowego, tylko naszych czołgów i transporterów), budynki, w których naukowcy pracują nad wynalazkami czy w końcu pałace, w których w zależności od rodu zbierają się "wolni strzelcy" Atrydów, sabotażyści Ordosów lub gdzie konstruowane są pociski międzykontynentalne Harkonnenów.

Parę słów teraz o pojazdach, z jakich korzystamy w czasie gry. Wszystkie rody mają do dyspozycji gąsienniki (*Harvestery*) do wydobywania przyprawy, trójkołowe pojazdy zwiadowcze (Ordosi posiadają ich ulepszone wersje), ciężkie pojazdy czterokołowe, zwykłe czołgi (niezastąpione w początkowej fazie walki), ciężkie czołgi (*Siege Tank*), wyrzutnie rakiet (niezbyt celne, ale oddział składający się z tych wyrzutni i ciężkich czołgów, to zabójcza broń), pojazdy służące do zakładania nowych baz.

Pojazdem specjalnym, który posiadają tylko Atrydzi, jest *Sonic Tank*, czołg uzbrojony w broń dźwiękową - szczególnie skuteczny przeciw piechocie oraz pojazdom wroga, za to zupełnie nie nadający się do niszczenia umocnień i budowli.

Harkonneni są w posiadaniu *Devastatora*, bardzo silnie uzbrojonego czołgu, z którym niezwykle ciężko jest sobie poradzić.

Ordosi zadowalają się wyrzutnią rakiet gazowych. Jeżeli rakieta taka uderzy w Twój pojazd, tracisz z nim kontakt i nie możesz wydawać mu żadnych rozkazów (choć wykona on Twoje ostatnie polecenie). Trafiony pojazd jest traktowany jako wroga jednostka, na szczęście często się zdarza, że zrzuca on wrogi kolor, nie eksplodując przy tym.

Z pojazdów latających wszystkie są od nas niezależne. Wyróżniamy trzy ich rodzaje. Dwa pierwsze to transportery - jeden kursuje pomiędzy orbitalnymi kupcami a naszym kosmodromem, natomiast drugi zajmuje się transportem w obrębie planety, tj. przenosi gąsienniki między rafinerią a polem z przyprawą oraz dostarcza uszkodzone jednostki do naprawy. Trzeci pojazd latający jest pojazdem bojowym atakującym pojazdy i budynki wroga (groźny dla bazy, która nie jest chroniona przez wieżyczki z rakietami).

W kwestii strategii należy tu jeszcze wspomnieć o "niewinnych" robaczkach pustynnych zwanych czerwiami. Mają one brzydki zwyczaj zjadania wszystkiego, co znajduje się w ich zasięgu. Na szczęście, można je zniszczyć np. przy pomocy czołgów, strzelając im prosto w łeb (choć nie jest to takie łatwe).

Wojna o melanż tylko z początku ma charakter uczciwej rywalizacji. Kiedy zaczyna Ci iść zbyt dobrze i powoli przejmujesz kontrolę nad planetą, sam Imperator wkracza do akcji i sprzymierza się najpierw z jednym z Twoich rywali, skrycie go wspomagając, by wreszcie otwarcie, u boku obydwu rodów, wystąpić przeciwko Tobie.

Jak zakończą się intrygi Imperatora, musisz Najemniku dowiedzieć się sam - po zakończeniu podboju.

DUNE II, jak już wspomniałem, ma bardzo ładną grafikę, więc należy odnieść się ze zrozumieniem do konieczności dysponowania kartą VGA. Natomiast co do wymagań pamięciowych, gra nie jest zbyt "wybredna" i wystracza już 1Mb (na mniejszej wielkości pamięci nie sprawdzałem). Program nie potrzebuje też procesora Pentium i dość szybko pracuje na procesorze 286.

W wersji na Amigę wymagana jest pamięć 1Mb. Męki ciągłego wymieniania dyskietek zaoszczędza twardy dysk, choć można obejść się i bez niego.

Jako że gra wykorzystuje mysz, obsługa jej jest bardzo przyjemna, a poszczególne rozgrywki - trwające średnio od 1 do 3 godzin - nie są nużące.

DUNE II The Building of A Dynasty jest skierowana do rzeszy entuzjastów gier strategicznych i jestem przekonany, że zaspokoi ona wybredne gusta fanów tego rodzaju gier. Nie radzę natomiast zaopatrywać się w nią maniakom przycisku FIRE.

Jacek Karolczak



ŚKLEP·ŚKLEP·ŚKLEP·ŚKLEP·ŚKLEP

DRÒGI CZYTELNIKU!

Na stronach 31 i 34 zamieszczamy listę gier, którymi ŚGK dysponuje. Są to wersje oryginalne, wszystkie zaopatrzone w polskojęzyczną instrukcję obsługi.

Jeśli zdecydujesz się kupić jakiś tytuł (możesz wybrać kilka), wówczas odszukaj odpowiedni blankiet na końcu ŚGK i prawidłowo go wypełnij. Wpisz numer zamawianej pozycji, jej pełny tytuł, ilość egzemplarzy, cenę gry oraz kwotę będącą sumą wpłaty.

Po opłaceniu rachunku na poczcie lub w banku (kiedy otrzymamy potwierdzenie o wpływie sumy na nasze konto) niezwłocznie zrealizujemy zamówienie.

UWAGA! Nie przyjmujemy zamówień za zaliczeniem pocztowym.

UWAGA! Symbol "*" w cenniku oznacza, że program jest w tej chwili niedostępny.

W związku z wprowadzeniem podatku VAT informujemy, że wszystkie ceny w SKLEPIE ŚGK wzrosły o ok. 22% ich poprzedniej wysokości.

Lp.	Tytuł	Format	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena
1.	Aces of the Pacific	PC	Electronic Arts	3.5"	min. 386 SX, 2Mb, VGA	735.000,-
2.	AV-8B Harrier Assault	PC	Domark	3.5"	min. 386 SX, 2Mb	550.000,-
3.	AV-8B Harrier Assault	AMIGA	Domark	3.5"	1Mb	550.000,-
4.	Birds of Prey	AMIGA	Electronic Arts	3.5"	1Mb	*
5.	Birds of Prey	PC	Electronic Arts	3.5"; 5.25"	CGA, EGA, VGA	*
6.	Buzz Aldrin's Race into Space	PC	Electronic Arts	3.5"		*
7.	Car and Driver	PC	Electronic Arts	3.5"		480.000,-
8.	Castles II	PC	Electronic Arts	3.5"	VGA	490.000,-
9.	Civilization	AMIGA	MicroProse	3.5"	1Mb	520.000,-
10.	Civilization	PC	MicroProse	3.5"; 5.25"	EGA, VGA	550.000,-
11.	Fairy Tales	PC	Sierra	3.5"	VGA	575.000,-
12.	F117A	PC	MicroProse	3.5"	VGA	575.000,-
13.	Global Effect	PC	Millennium	3.5"; 5.25"	VGA	*
14.	Global Effect	AMIGA	Millennium	3.5"	1Mb	*
15.	Heroes of the 357th	PC	Electronic Arts	3.5"	640Kb, EGA, VGA, MCGA	*
16.	King's Quest V	AMIGA	Sierra	3.5"	1Mb, HDD lub 2 FDD	550.000,-
17.	King's Quest V	PC, MAC	Sierra	3.5"	VGA, min. 10Mb HDD	675.000,-
18.	King's Quest V	PC	Sierra	5.25"	VGA, min. 10Mb HDD	605.000,-
19.	King's Quest VI	PC	Sierra	5.25"	VGA, min. 10Mb HDD	675.000,-
20.	King's Quest VI	PC, MAC	Sierra	3.5"	VGA, min. 10Mb HDD	735.000,-
21.	Larry I (SCI)	PC, MAC	Sierra	3.5"	VGA	510.000,-
22.	Larry I (SCI)	AMIGA	Sierra	3.5"	1Mb	485.000,-
23.	Larry V	PC, MAC	Sierra	3.5"	VGA	720.000,-
24.	Larry V	PC	Sierra	5.25"	VGA	675.000,-
25.	Larry V	AMIGA	Sierra	3.5"	VGA	675.000,-
26.	Lure of the Temptress	AMIGA	Virgin Games	3.5"	1MB	490.000,-
27.	Lure of the Temptress	PC	Virgin Games	3.5"	VGA	490.000,-
28.	Magic Candle II	PC	Electronic Arts	3.5"; 5.25"	VGA	*
29.	Populous II	PC	Electronic Arts	3.5"	VGA	*
30.	Populous II	AMIGA	Electronic Arts	3.5"	VGA	*

W co grać na A1200?

W Amidze 1200 można zauważyć dwie najczęstsze przyczyny złej współpracy programów z systemem:

- jeżeli komputer zawiesza się zaraz po zabootowaniu, oznacza to, że mamy na dyskietce bootblock, który nie działa z naszym nowym nabytkiem. Ale nie ma się co martwić - trzeba zmienić bootblock na działający; na przykład przy pomocy dowolnego programu antywirusowego (operacja ta nie zawsze jednak będzie skuteczna, ponieważ niektóre z programów mają specjalne bootblocki),

- jeżeli komputer po wgraniu kilku bloków zacznie *śmiecić* na ekranie, oznacza to, że gdzieś została użyta procedurka ADD44K lub jakaś inna, która nie działa z A1200. Wystarczy wykasować z pliku startup-sequence (lub innego powodującego uruchomienie programu) instrukcje wywołań takich procedur i wszystko będzie dobrze (chyba, że uruchomienie się programu zależy od poprawnego wykonanie usuniętej procedury).

Wbrew temu, co się powszechnie mówi (i pisze), z grami nie jest wcale tak źle. Można się nawet spotkać z takim zjawiskiem, że na Amidze 1200 zadziała program, który nie chce pracować na Amidze 600 lub 500+. Aby nie być gołosłownymi podajemy listę 349 gier pracujących poprawnie na A1200.

- 3D Pool
- 4D Sports Boxing
- 4D Sports Driving
- 688 Attack Sub
- 1869
- A320 Airbus
- Abandoned Places
- Abandoned Places II (#)
- Addams Family
- Afterburner
- Aigle D'Or [*]
- Air Support
- Alien Breed'92
- Alien Breed
- American Tag Team Wrestling
- Amnios
- Another World
- Apache Flight
- Apidya
- Aquaventura
- Arabian Nights [#]
- Arcade Fruit Machine
- Arcade Trivia
- Arcanoid II [*]
- Arnie
- Assassin
- Atomino
- AV8B Harrier Assault
- Awesome
- Baby Joe [*]
- Balance Of Power
- Barbarian
- Barbarian II
- Barbarian II [*]
- Bat II
- Batman The Movie [*]
- Battle Command
- Battle Isle
- Battle Isle II
- Battlechess
- Beavers
- Best Of The Best [*]
- Bignose The Caveman [*]
- Bill's Tomat Game
- Birds Of Prey
- Black Crypt
- Blade Warrior
- Blue Max
- Blues Bros
- Body Blows
- Boxing Manager
- Brides Of Dracula [*]
- Builderland [*]
- Bumpy's [*]
- Burgerman
- Cabal [*]
- Cadaver - The Payoff
- Campaign
- Captain Dynamo
- Captain Planet [*]
- Captive (1 MB)
- Car-Vup
- Carl Lewis Challenge
- Carnage [*]
- Cartoon Collection
- Cartoons
- Castle Master
- Cavemania [*]
- Centrefold Squares
- Champions Manager'93
- Chaos Engine [#]
- Chaos Strikes Back
- Chessmaster II000
- Chessmaster II100
- Chuck Rock II
- Civilization [#]
- Combat Air Patrol
- Combat Classics
- Conflict In Korea
- Corporation
- Crackdown
- Crazy Cars II
- Crazy Cars III
- Crossbow
- Couse Of Enchantia
- Cytron
- D-Day [*]
- D-Generation
- Dalek Attack
- Daley Thompsons's Olimpic Challenge [*]
- Das Boot
- Demon Blue
- Dizzy Panic
- Dojo Dan
- Donk
- Doodlebug
- Dragon Ninja [*]
- Dragon's Lair II
- Dragons Of Flame
- Dream Team
- Dungeon Master
- Edd The Duck
- Edd The Duck II
- Entity
- Epic
- Euro. Football Championship
- Eye Of The Beholder
- Eye Of The Beholder II
- F/A-18 Interceptor
- F15 Strike Eagle II
- F16 [#]
- Falcon
- Fantasy World Dizzy
- Fascination
- Fast Food
- Fire & Forget
- Fire And Ice
- First Div. Manager
- Flashback
- Flight Of The Intruder
- Flimbo's Quest
- Forgotten Worlds
- Formula 1 Grand Prix
- Galactic Warrior Rats
- Gateway To The Savage Frontier
- Gauntlet II
- Gazza II
- Gazza's Super Soccer
- Go For Gold
- Gobliiins
- Gobliiins II
- Graeme Souness Soccer Manager
- Graeme Souness Vector Soccer
- Graham Taylor's Soccer Challenge
- Guy Spy
- Harley Davidson
- Heat Over Heels
- Heimdall
- High Steel
- Hired Guns
- History Line
- Hook
- Horror Zombies From The Crypt
- Indianapolis 500
- Indiana Jones IV (zręcz.)
- Indiana Jones IV (przyg.)
- International 3D Tennis
- International Ice Hockey
- International Ninja Rabbits
- International Rugby Challenge
- International Sports Challenge
- International Tennis [*]
- International Truck Racing
- Ivanhoe
- Jack Nicklaus Golf
- Jaws
- Jet Set Willy [*]
- Joe/Mac Caveman Ninja
- J. Barnes Euro Soccer
- Kenny Dalglish Soccer Manager [*]
- Killing Game Show
- Knight Force
- Knightmare
- Kwik Snax
- Last Ninja II [*]
- Leander
- Leeds United
- Legend
- Lemmnigs

- Lemmings II
- Lethal Weapon [#]
- Life & Death
- Little Puff
- Lombard RAC Rally
- Lotus I [*]
- Magic Pockets
- Manager
- Manager Unitet Europe
- Manic Miner [*]
- Match Of The Day [*]
- Mean Machine
- Mega Lo Mania
- Megafortress
- Mercs [*]
- Miami Chase
- MiG 29 M
- Miracle Lite
- Monkey Island II The Chuck's Revenge
- Moonbase
- Munsters
- Myth
- Narco Police
- Navy Moves
- Neighbours
- Nevermind
- Nick Faldo's Championship Golf
- Nigel Mansell's World Championship [#]
- Nippon Safes
- No Greater Glory
- North & South
- Off-Shore Warrior
- Oh No More Lemings
- Onslaught [*]
- Operation Combat
- Operation Counterstrike
- Operation Fireflight
- Operation Thunderbolt
- Orbitus
- Ork
- Other Space
- Pacific Islands
- Paperboy II
- Paragliding [*]
- Parasol Stars
- Pegasus [*]
- PGA Tour Golf
- Pictionary
- Pinball Dreams
- Pinball Fantasies
- Pinball Magic
- Piracy
- Pit-Fighter [*]
- Plan 9
- Pools Of Darkness
- Popeye II
- Populous II
- Postman Pat
- Postman Pat III
- Prehistorik [*]
- Prehistorik II
- Premier Manager [*]
- Premiere
- Prince Of Persia
- Pro Boxing
- Pro Tennis Tour [*]
- Pro Tennis Tour II
- ProjectX
- Puffy's Saga
- Pushover
- Putty
- Puzzonic [*]
- Quest Of Agravian
- Radio Control. Racer
- Ragnarok
- Rambo 3
- Rave
- RBI II
- Red Zone
- Resolution 101
- Rick Dangerous [*]
- Rick Dangerous II
- Robin Hood Longbow
- RoboCop
- RoboCop II
- Robosport
- Rodland
- RVF Honda
- Sabre Team
- Scrabble
- Second Front
- Secret Of Monkey Island
- Sensible Soccer
- Sensible Soccer 92/93 Season
- Seymour Goes To Hollywood
- Shadow Of The Beast II
- Shadow oF The Beast III
- Shadowgate [*]
- Shadoworlds [#]
- Shanghai
- Sharkey's Moll
- Shufflepuck Cafe
- Shuttle
- Sim Ant
- Sim Earth
- Sink Or Swim
- Skweek [*]
- Sky High Stuntman
- Sleeping Gods Lie
- Slighty magic
- Sly Spy [*]
- Smash TV
- Space Ace [*]
- Space Ace II
- Spellbound
- Spellbound Dizzy [*]
- Spike In Transylvania
- Sportsmasters
- Spot
- Steg The Slug [*]
- Street Fighter II
- Striker [*]
- STUN Runner [*]
- Supaplex
- Super Cauldron
- Superfrog
- Super Hang-On
- Super Scramble Sim
- Supercars
- Swap
- Switchblade
- Tennis Cup [*]
- Tennis Cup II [*]
- Terminator II
- Test Drive II
- Their Finest Hour
- Thunder Blade
- Thunderhawk
- Thunderstrike
- Titan
- Titanic Blinky [*]
- Titus The Fox
- Toki
- Toobin
- Total Recall [*]
- Toyota Celica GT
- Tracksuit Manager
- Treasures Of The Savage Frontier
- Trolls
- Turrican II
- TV Sports Baseball
- TV Sports Boxing
- Twilight II000
- Ultima V
- Ultima VI [*]
- Ultimate Ride
- Uninvited
- Untouchables
- Walker
- Wenn
- Whale's Voyage
- Willy Beamish
- Wing Commander
- Wings 3D
- Winter Supersports
- Wizball [*]
- Wizkid
- Wolfchild
- Woody's World
- World Class Leaderboard
- World Cricket [*]
- World Rugby [*]
- Wrangler
- Wrath Of The Demon
- WWF2 Euro-Rampage [#]
- Vigilante
- Vikings
- Volfied
- Vroom
- Zool [*] [#]

UWAGA!

[*] - *programy, które wymagają wyłączenia pamięci notatniowych dysku i procesora oraz przełączenia układów AGA na emulacje starych;*

[#] - *specjalnie przygotowane wersje dla A1200.*

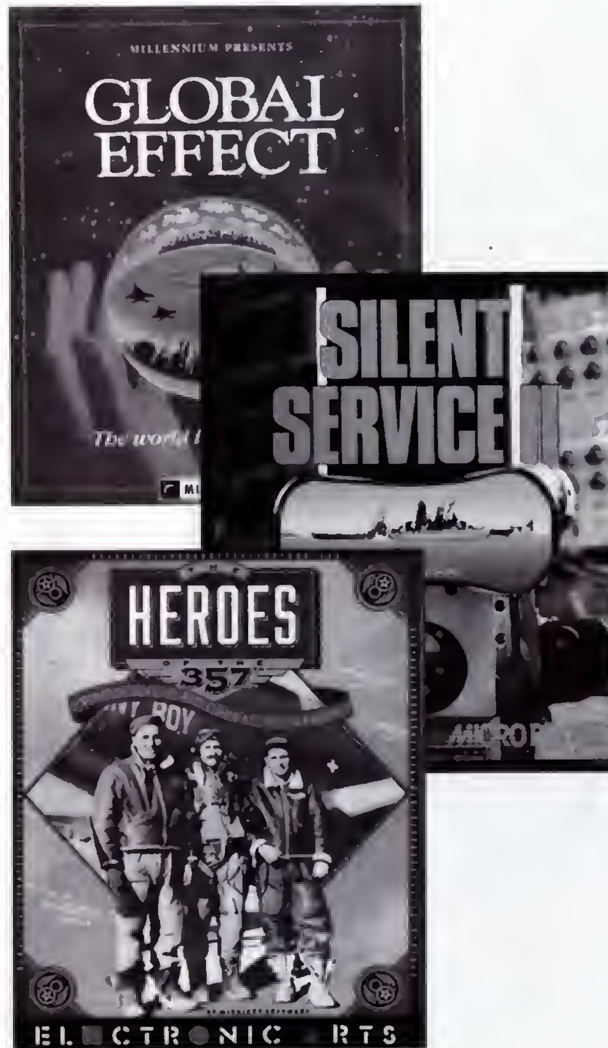
Jeśli nie znalazłeś swojej ulubionej gry na powyższej liście, nie załamuj się od razu. Na początek spróbuj ją uruchomić, korzystając z emulatora systemu 1.3 (ponadto nie możemy ręczyć, że lista ta jest kompletna - nikt nie jest w stanie sprawdzić wszystkich gier, które stworzono dla Amigi). Może się także zdarzyć, że gra nie chce funkcjonować, ponieważ nie posiadasz Fast RAM lub masz za dużo pamięci Chip RAM. Jeżeli dopisze Ci szczęście, to możesz temu zaradzić, wyszukując na dyskach PD procedur, które dzięki zawartym w nim trikom powodują "stworzenie" pamięci FAST oraz informują system, że posiada jedynie 0.5 Mb Chip RAM.

Na koniec jeszcze problem szybszego procesora. W tym miejscu pragniemy uspokoić wszystkich zawodowych morderców, że gry typu WARZONE itp. nie będą działać szybciej. Dotyczy to jedynie gier *nie wyrabiających się w ramce* (z reguły są to wszelkiego rodzaju symulatory z grafiką wektorową), ale to doda im tylko realizmu.

Podsumowując - zgodność A1200 z poprzednimi modelami nie jest wcale taka mała, jak mogłoby się na pierwszy rzut oka wydawać. A zastosowanie różnego rodzaju tricków pozwala na osiągnięcie większej wymienialności pomiędzy systemem 1.3 i 2.0, niż miało to miejsce w początkowej fazie wprowadzania na rynek systemu 2.0. Dodając do tego już istniejące i powstające programy przeznaczone wyłącznie dla Amigi z układami AGA, sytuacja użytkowników tych nowych modeli staje się naprawdę bardzo przyjemna.

Sebastian Kłomski
Krzysztof Nowicki

SKLEP·SKLEP·SKLEP·SKLEP·SKLEP



Lp.	Tytuł	Format	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena
31.	Powermonger	PC	Electronic Arts	3.5"; 5.25"	VGA	*
32.	Prince of Persia	PC	Domark	3.5"; 5.25"	Herc., EGA, VGA	110.000,-
33.	Quest for Glory III	PC	Sierra	3.5"		*
34.	Rome AD 92	AMIGA	Millennium	3.5"		*
35.	Rome AD 92	PC	Millennium	3.5"		395.000,-
36.	Railroad Tycoon	PC	MicroProse	3.5"	CGA, EGA (256 k.), MCGA, VGA	550.000,-
37.	Railroad Tycoon	AMIGA	MicroProse	3.5"	1Mb	520.000,-
38.	Silent Service II	PC	MicroProse	3.5"	CGA, EGA, VGA	550.000,-
39.	Silent Service II	AMIGA	MicroProse	3.5"	1Mb	520.000,-
40.	Steel Empire	PC	Millennium	3.5"; 5.25"	EGA, VGA	360.000,-
41.	Steel Empire	AMIGA	Millennium	3.5"	1Mb	340.000,-
42.	Theatre of War	PC	Electronic Arts	3.5"; 5.25"	2Mb (SVGA), 640Kb (VGA)	250.000,-
43.	Two Tower	PC	Electronic Arts		VGA	430.000,-
44.	Ultima VII	PC	Electronic Arts		VGA	*
45.	Ultima Underworld	PC	Electronic Arts		VGA	*
46.	Wing Comamander II	PC	Electronic Arts	3.5"; 5.25"	386 SX, 2Mb, VGA	675.000,-
47.	Wings of Fury	PC	Domark	3.5"	Herc., EGA, VGA	110.000,-
	PROGRAMY UŻYTKOWE					
48.	DeLuxe Paint AGA	A1200	Electronic Arts	3.5"	1Mb	*
49.	ETeacher (angielski)	PC	Nachlik	5.25"		360.000,-
50.	ETeacher (niemiecki)	PC	Nachlik	5.25"		360.000,-
51.	ETeacher (francuski)	PC	Nachlik	5.25"		360.000,-
52.	Kid Pix	AMIGA	Broderbound	3.5"	1Mb	400.000,-
53.	Kid Pix	PC	Broderbound	3.5"	EGA, VGA	400.000,-
54.	Pitagoras Matura	PC	Nachlik	5.25"		360.000,-
55.	Pitagoras	PC	Nachlik	5.25"		360.000,-
56.	Ort 345 (ortografia)	PC	IPS CG	3.5"; 5.25"	Herc., EGA, VGA	150.000,-
57.	Mno 3-4-5	PC	IPS CG	3.5"; 5.25"	Herc., EGA, VGA	150.000,-



Eye of the Beholder 2

Producent: SSI/Westwood Associates

Wśród klasyki gier komputerowych typu role-playing do najbardziej znanych należy *Eye of the Beholder*. Jest to bez wątpienia jedna z najlepszych gier w swojej klasie. Firma **Westwood Associates** oraz producent **Strategic Simulations Inc**. wypuściły na rynek drugą część tej gry pod nazwą **Eye of the Beholder 2** (natomiast w wersji na komputery IBM ukazała się już część trzecia).

Na pierwszy rzut oka w **EOB 2** nie wprowadzono żadnych zmian w porównaniu z poprzednią wersją. Uporządkowanie ekranu, obsługa plecaka, czynności wykonywane podczas odpoczynku czy prowadzenie walki są zorganizowane w identyczny sposób. Nie ma się zresztą czemu dziwić, bowiem "środowisko gracza" zostało w pierwszej części dobrze przemyślane. Poza tym, jest to kolejny fragment z dziejów miasta Waterdeep, trudno więc wymagać od gracza, by uczyl się na nowo obslugi gry. Dzięki takiemu podejściu te osoby, które grały w *EOB 1*, mogą bez problemu rozpocząć penetrację nowego labiryntu.

Czym różni się **EOB 2** od poprzednika? Różnice sprowadzają się do scenariusza. Niektóre zdarzenia (spotkanie jakiejś osoby, pojedynek itp) są poprzedzone dialogiem, któremu towarzyszy (nowość!) ladna grafika lub animacja. Należy tu, niestety, odnotować dziwne niedopatrzenie programistów, gdyż ekran z rysunkiem/animacją pojawia się i znika w mało estetyczny sposób (jakiś bóg?). Scenariuszowo powiązanie **EOB 2** z *EOB 1* jest niewielkie i aż do zakończenia sprowadza się do faktu, że w obu grach występuje miasto o tej samej nazwie - Waterdeep.

Oprócz poszerzenia zdarzeń o grafikę, w **EOB 2** można dostrzec - jednak dopiero w miarę upływu gry - że również konstrukcja labiryntów uległa zmianie. Zamiast w miarę jednolitych poziomów pojawiają się teraz jakieś korytarze, przejścia, a labirynty poszczególnych etapów są konstruowane "realniej", to jest tak, jakby stanowiły fragment istniejącej budowli. Stąd np. w penetrowanych wieżach pomieszczenia są mniejsze, niż w podziemiach itp. I to są właściwie wszystkie różnice. Program nic wnosi nic nowego, a jednak gra się bardzo dobrze. Atmosfera jest wciągająca, a odpowiednia do grafiki oprawa dźwiękowa robi swoje - osobiście zdarzyło mi się podskoczyć, kiedy pełen skupienia wkroczyłem do nowego etapu, na chwilę odwróciłem wzrok od monitora, a gdy ponownie na niego spojrzałem, był tam już jeden z monstrów.

Jak w każdej grze role-playing, wędrujemy drużyną przez świat fantasy. Ilość postaci w drużynie (maksymalnie 6 postaci, z tego tylko 4 mogą być wygenerowane przez gracza, pozostałą dwójkę można przyłączyć do drużyny w czasie grania) nie uległa w porównaniu z poprzednią wersją gry zmianie. Rozczarowalo mnie to, że podczas generowania postaci mamy do dyspozycji te same twarze, co w pierwszej części. Wynika to chyba z tego, że dla osób posiadających *EOB 1* istnieje możliwość przeniesienia drużyny do **EOB 2**. Gracze lubiący rozpoczynać grę nowymi postaciami mogą je wygenerować (w identyczny sposób jak w *EOB 1*) ustalając ich klasę (zawód), rasę, charakter, poszczególne cechy. Po wybraniu drużyny można rozpocząć grę.

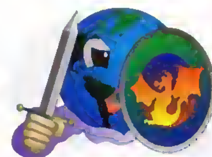
Pod względem scenariusza gra jest samodokumentująca się - w zadanie wprowadza nas sympatycznie zrobiona czołówka. Z niej można dowiedzieć się, że świątynia Darkmoon (doslownie: świątynia Ciemnego Księżyca) być może gromadzi siły, by zagrozić Waterdeep. Nic w tej sprawie nie jest pewne, wręcz przeciwnie - początkowo wszystko przemawia za tym, że świątynię tę zamieszkują przyjaźnie nastawieni klerycy. Początkowo...

Drużyna rozpoczyna grę pośrodku lasu. (Pamiętam, że w swoim czasie miala to być sensacja: w **EOB 2** chodzi się po świecie, nie po labiryntach! Kto by przypuszczał, że wędrówka po lesie sprowadzi się do chodzenia po dungeonie ze ścianami wymalowanymi w drzewka?) W miarę szybko dociera się do świątyni i rozpoczyna penetrację podziemi. Udana wyprawa do lochów pozwala otworzyć przejście do jednej z wież świątyni, skąd później można dojść do kolejnych wież. Na szczycie ostatniej drużyna spotyka się z przeznaczeniem...

W wyprawie przeszkadzają nam różne znane i obce monstra. Znane dlatego, że spotkamy tam chyba wszystkich przeciwników z *EOB 1*. Tu niestety grafika nie uległa zmianie, stare








ERAGES
CALANDRA
KARIZE
SHORN
MEGIL
ARAGOR
HP
CAMP


ERAGES
CALANDRA
KARIZE
SHORN
MEGIL
ARAGOR
HP
YOU CAN'T GO THAT WAY.
CAMP


ERAGES
CALANDRA
KARIZE
SHORN
MEGIL
ARAGOR
HP
CAMP


ERAGES
CALANDRA
KARIZE
SHORN
MEGIL
ARAGOR
HP
ARAGOR IS PARALYZED!
THE PARTY IS HIT WITH A PSYCHIC MIND BLAST!
SHORN IS PARALYZED!
CAMP


ERAGES
CALANDRA
KARIZE
SHORN
MEGIL
ARAGOR
HP
CAMP


ERAGES
CALANDRA
KARIZE
SHORN
MEGIL
ARAGOR
HP
CAMP



monstra są żywcem wzięte z pierwszej części. Ciekawostką może być informacja, że niektóre typy monstrów występują na bardzo małym obszarze labiryntów i w niewielkiej ilości, co mocno ogranicza ilość pojedynków. Mogę tylko powiedzieć, że wchodząc do przedostatniego (niewielkiego) etapu, nie walczyłem z czterema typami potworów! Jednak zdarzają się sytuacje, w których nie można narzekać na brak przeciwników. O ile pamiętacie, w pierwszej części zadaniem było pokonać jednego *Beholdera*. W **EOB 2** natomiast jest etap, w którym *beholderów* jest jak mrówek w mrowisku. Ta informacja to nie tylko "zachęta". Otóż wydaje mi się, że stopień złożoności labiryntów jest tak wysoki, że bardzo trudno tę grę ukończyć bez dobrych map podziemi. Ponieważ nadal nic ma opcji automapowania, pozostaje kartka papieru (tylko po co komputer zajmuje mi pół biurka?) albo jakieś czasopismo o grach komputerowych. Ja niestety utknąłem - byłem zmuszony w miarę szybko przegrać kilka pierwszych poziomów jeszcze raz, bowiem nie mogłem wydostać się z podziemi. Przegrywałem je oczywiście z mapami w ręku... To jest zresztą mój jedyny poważny zarzut do **EOB 2** - duże skomplikowanie labiryntów. Ściśle związana z tym jest ilość zgrań stanu gry na dyskietkę. Ponieważ miałem grę zainstalowaną na twardym dysku, nie było z tym problemu, jednak w przypadku dyskietek te pół tysiąca zgrań może chyba trochę zepsuć przyjemność gry.

Podobnie jak w ***EOB 1***, gra **Eye of the Beholder 2** charakteryzuje się stałym rozmieszczeniem zdarzeń i przedmiotów w labiryntach. Stąd grając w nią po raz drugi nie natkniemy się na nic nowego. Większość monstrów po pokonaniu znika i wracając w miejsce potyczki nie napotkamy żywego ducha, jednak są takie obszary, w których monstra się regenerują. Zresztą jeden z takich obszarów został przeze mnie wykorzystany w celu nieco odbiegającym od tego, do jakiego przewidzieli go twórcy gry. Otóż w którymś z dalszych etapów pojawiają się monstra nazwane przeze mnie "latającymi słoniami" (kto zobaczy takiego potwora, ten od razu będzie wiedział, że o niego mi chodziło). W pewnym miejscu na ścianie znajdowała się przekładnia, która usuwała ścianę obok. Za ścianą tą zaś w najlepsze urzędowało sobie stado "latających słoni". Rozprawienie się z tym stadkiem daje 20.000 punktów doświadczenia. Wszystko byłoby w porządku, gdyby nie fakt, że wystarczy wrócić do przekładni, wyłączyć ją (ścianka obok pojawia się) i ponownie przełączyć. Ścianka znowu znika, a za nią jest... stadko "latających słoni". Dość powiedzieć, że dochodząc do tego miejsca, średnia ilość punktów doświadczenia w mojej drużynie wynosiła, o ile dobrze pamiętam, około 400.000 punktów, natomiast gdy odchodziłem - 3.000.000. Tak na marginesie - **EOB 2** nie pozwala chyba na rozwinięcie postaci dalej, niż na 13 poziom zaawansowania, stąd po jego osiągnięciu można śmiało pozostawić stadko w spokoju...

Na wytrwałych, po morderczym, ostatnim pojedynku, czeka miłe dla oka (i nieco dowcipne - czytaj teksty) zakończenie. I chociaż po części trzeciej gry nie spodziewam się żadnych rewelacji, to podobnie jak w ***EOB 1*** i **EOB 2**, zagrałbym w nią z przyjemnością. Niestety, na wersję amigową trzeba będzie trochę poczekać.

Niech Światło Ciemnego Księżyca nie będzie z Wami!

Jarosław Chrostowski

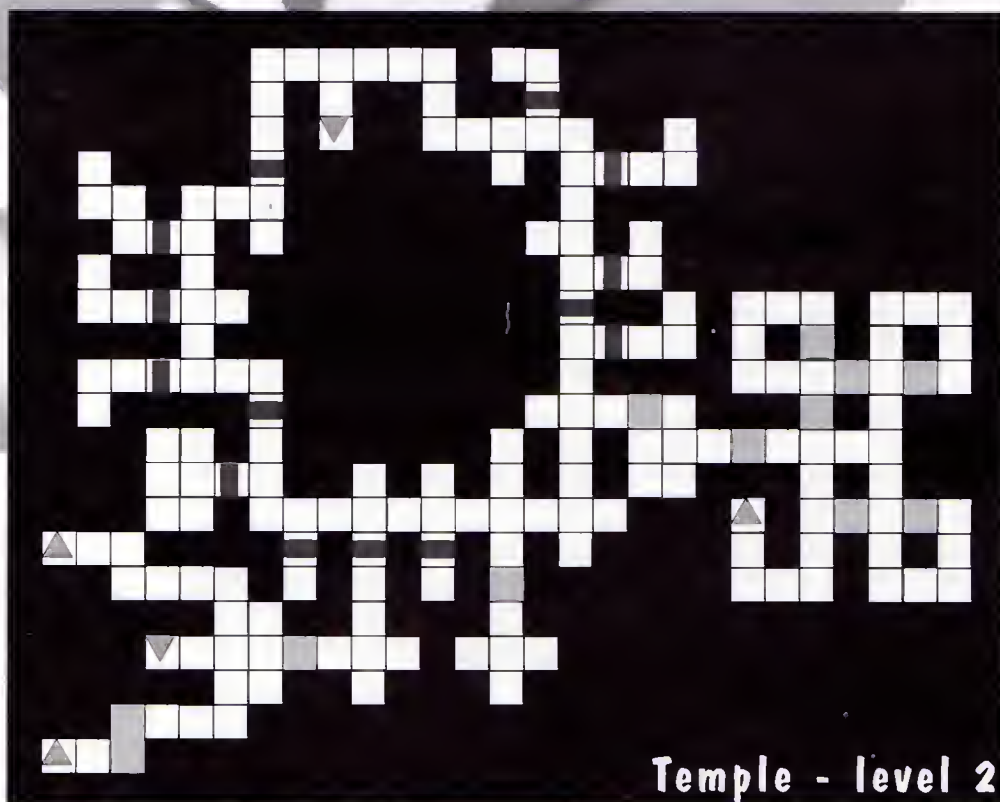






Drodzy Czytelnicy!

W tym numerze publikujemy dwie pierwsze mapy do gry **Eye of the Beholder 2** (za miesiąc wydrukujemy pozostałe). Celowo nie podajemy położenia broni, scrolli, magicznych przedmiotów i napojów oraz lokalizacji mieszkańców labiryntu, ograniczając się tylko do ogólnego rozkładu poziomów, a także umiejscowienia drzwi, schodów i teleportów - odkrywanie reszty pozostawiamy grającym. Mamy nadzieję, że takie rozwiązanie da Wam więcej satysfakcji.



LEGENDA

- WEJŚCIE NA GÓRĘ
- ZEJŚCIE W DÓŁ
- DRZWI
- ILUZJA ŚCIANY



Producent: Dynamics

Fabuła gry **Aces of the Pacific** wyprodukowanej przez **Dynamics** bardzo przypomina symulatory firmy ***Microprose*** oraz epopeje kosmiczne ***X-Wing*** i ***Wing Commander***, z tą wszakże różnicą, że gracz nie przeistacza się w pilota supernowoczesnego myśliwca ani futurystycznego statku kosmicznego, lecz cofa się w czasy Drugiej Wojny Światowej.

Świeżo zmobilizowany pilot, rozpoczyna swą karierę w dniu 7.12.1941 broniąc bazy Pearl Harbour bądź też ją atakując, w zależności od wybranej strony konfliktu, i kontynuje wyznaczone misje na Guadalcanal, Nowej Gwinei, wyspach środkowego Pacyfiku, Filipinach i wreszcie nad Japonią. Za te zakończone sukcesem obsypywany jest medalami i szybko pnie się w górę po kolejnych szczeblach wojskowej kariery. Brak widocznych sukcesów oraz częste kraksy wymuszające długi pobyt w szpitalu powodują z kolei zastój i niedoświadczony gracz często kończy grę w stopniu porucznika.

Scenariusz **Aces of the Pacific** pozwala pilotowi po każdej kampanii na zmianę przydziału służbowego, a co za tym idzie, typu samolotu, na którym lata. Jakie to ma znaczenie, przekonacie się, porównując szybkość, manewrowość oraz siłę ognia starego P-40 Warhawk z Mustangiem albo Thunderboltem. Wybór jednostki nie jest ograniczony tylko do dywizjonów myśliwskich. Możliwość przydziału do dywizjonu bombowców lub samolotów torpedowych, chociaż nie gwarantuje łatwej i szybkiej kariery (misje bombowe i torpedowe są dużo trudniejsze) wzbogaca bardzo fabułę.

Po zainstalowaniu gry na twardym dysku, użytkownikom wersji DOS starszych niż 6.0 zaleca się przygotowanie dysku botującego. Jest to wskazane ze względu na "pamięciożerność" programu wymagającego ok. 610 Kb pamięci Base Memory. Pliki systemowe na tej dyskietce będą tak skonfigurowane, że po zresetowaniu komputera i włożeniu dyskietki do stacji, gra uruchomi się samoczynnie. Po obowiązkowej sekwencji wstępnej (Intro), na ekranie pojawia się główne menu programu wyświetlone na tle digitalizowanego obrazka przedstawiającego pokład lotniskowca. Można z niego wybrać następujące opcje:

1. *Fly Single Mission* (pojedyncza misja).
2. *Carrer Menu* (rozpoczęcie lub kontynuacja kariery wojskowej).
3. *View Vehicles* (przegląd samolotów i okrętów).
4. *Other Options* (wybór sterowania, efektów dźwiękowych, muzyki itd).
5. *Mission Recorder* (przegląd filmów z misji bojowych).
6. *Exit to DOS* (nie wymaga tłumaczenia).

Przed rozpoczęciem kariery zalecane jest wykonaniu paru misji treningowych, dostępnych po wybraniu opcji ***Fly Single Mission***. Początkujący pilot może doskonalić swoje umiejętności, rozpoczynając od zwalczania nie uzbrojonych celów, a kończąc na misjach odpowiadających stopniem trudności tym, które będzie musiał wykonywać w swojej karierze. Jeśli początkowe ustawienia poziomu realizmu poszczególnych misji sprawiać będą jakieś trudności, możliwe jest indywidualne ich skorygowanie za pomocą menu ***Realism Panel***.

Po wstępnym treningu możecie już rozpocząć karierę w lotnictwie amerykańskim lub japońskim jako pilot myśliwski lub bombowy, w dowolnej fazie wojny. Kolekcjonerom medali i stopni wojskowych zaleca się jednak rozpoczęcie gry od samego początku wojny, gdyż w przeciwnym razie może po prostu nie starczyć czasu na osiągnięcie znaczących sukcesów.

Aces of the Pacific oferuje interesującą możliwość nagrywania i odtwarzania przebiegu wszystkich misji, dostępną w menu jako *Mission Recorder*. Wszystkie misje są rejestrowane na twardym dysku i po zakończeniu każdej z nich istnieje możliwość zachowania "dla potomności" jej przebiegu.

Klawisze sterujące [klawiatura US]:
F10 - panel Preferencji;
ALT-R - stopień realizmu;
ALT-J - joystick WŁ/WYŁ;
ALT-S - dźwięk WŁ/WYŁ;
ALT-M - muzyka WŁ/WYŁ;
ALT-D - myszka WŁ/WYŁ;
P - pauza;
Esc - koniec misji (exit);
ALT-X - wyjście do DOS.

Zmiana widoku:

1. Z kokpitu - trzymając wciśnięty prawy przycisk myszy lub klawisz FIRE 2 joysticka, możesz rozejrzeć się dookoła, poruszając myszą lub joystickiem.
2. Z zewnątrz samolotu - trzymając wciśnięty prawy przycisk myszy lub klawisz FIRE 2 joysticka, możesz przesuwać się dookoła samolotu, poruszając myszą lub joystickiem.
3. Z widoku zewnątrznego (*External View*) - trzymając wciśnięte oba przyciski myszy poruszaj ją do przodu lub do tyłu w celu uzyskania powiększenia bądź też pomniejszenia obiektu.

Zmiany widoku uzyskiwane za pomocą myszy lub joysticka charakteryzują się płynnością przejść. Zastosowanie odpowiednich funkcji klawiatury pozwala na szybkie przeskoki z jednego widoku do drugiego.

1. Widoki z kokpitu:
F1 - do przodu;
F2 - do tyłu;
F3 - na lewo;
F4 - na prawo;
F5 - do góry i do przodu.

2. Z zewnątrz samolotu:
F1 - przód Twojego samolotu;
F2 - tył Twojego samolotu;
F3 - lewa strona;
F4 - prawa strona;
F5 - spód samolotu;
F6 - widok z góry na Twój samolot
[- powiększenie widoku
] - cofanie powiększenia;
F7 - tzw. widok pościgowy (*Chase View*).



Klawisze sterujące samolotem
(Klawiatura i joystick 1)

1. Obroty silnika:
- klawiatura (1-9) albo (+ i -).

2. Ster kierunku:
< - w lewo;
> - w prawo;
/ - centrowanie.

3. Lotki i ster wysokości:
- odpowiednie wychylenie joysticka lub myszki.

4. Inne wyposażenie:
B - hamulce aerodynamiczne;
W - hamulce (na kołach);
D - zrzut zewnętrznych zbiorników
F - zmiana położenia klap;
L - podwozie;
M - mapa;
A - autopilot;
S - radiostacja pokładowa;
CTRL B - skok ze spadochronem.

5. Uzbrojenie:
SPACJA - strzał wybraną bronią;
JOYSTICK FIRE 1 - jak wyżej;
BACKSPACE - zrzut bomby lub torpedy;
R - salwa rakiet;
G - wybór broni strzeleckiej;
U - usuwanie zacięć

7. Operacje na mapie:
SPACJA - informacja o obiekcie pod kursorem;
ENTER - informacja o samolo-tach pod kursorem;
ESC - wyjście z mapy.

Symulator lotniczy **Aces of the Pacific** nie jest wprawdzie supernowością na komputerach kompatybilnych z IBM PC czy na Amigach, ale jako jeden z ciekawszych programów w swojej klasie z pewnością wart jest poświęcenia mu uwagi.

Tomasz Kulbacki











PERFECT GENERAL

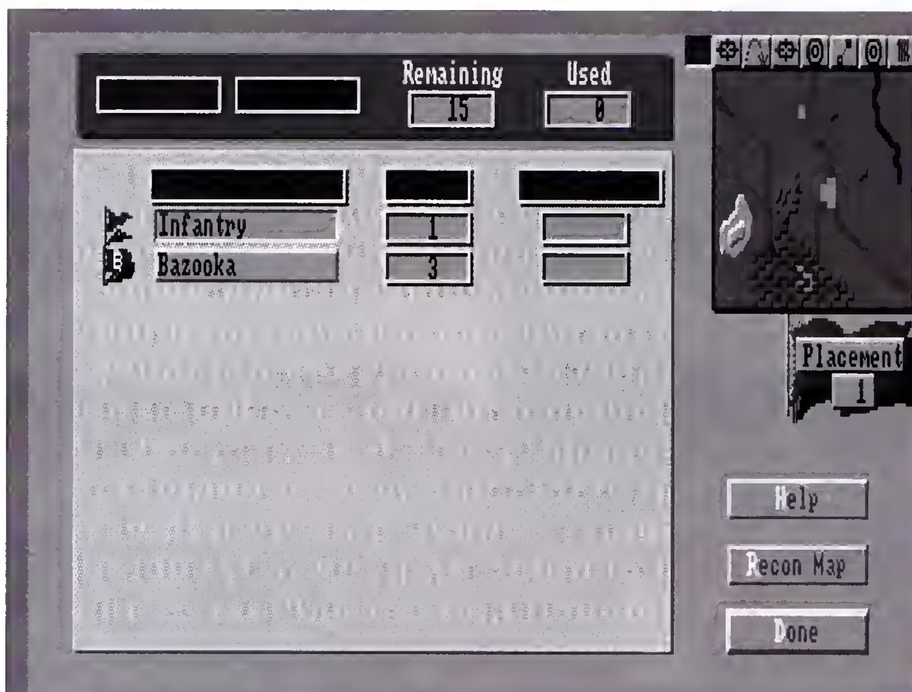
Producent: QQP

Amerykańska firma **QQP** wypuściła program, który w zbiorach miłośników strategicznych gier wojennych będzie z pewnością perełką. **Perfect General**, bo o nim tu mowa, jest bardzo dobrze dopracowaną grą tego gatunku. Nie ma ona wprawdzie grafiki takiej, jak *Space Ace* czy produkty firmy *Psygnosis*, jednak w porównaniu z innymi grami tego gatunku, estetyka i przejrzystość grafiki jest uderzająca. Dźwięk w grze ogranicza się do normalnych odgłosów strzałów, wybuchów i ruchu pojazdów, czyli jest standardowy dla tej klasy gier. **Perfect General** ma jedną cechę, która wyróżnia go spośród większości gier strategicznych. Przez analogię do programów użytkowych określanych mianem "*User-Friendly*", nazwałbym go "*Pirate-Friendly*". Gry strategiczne są w dużym stopniu bezużyteczne, jeśli używa się ich pirackich kopii bez instrukcji i map. **Perfect General**, pomimo wielkiej rożnorodności dostępnych opcji, ruchów, jednostek wojskowych, jest niezwykle prosty w obsłudze. Listę wszystkich aktualnie dostępnych czynności można w każdej chwili wywołać na ekranie, wraz z dołączonym do nich szczegółowym opisem (HELP). Grę obsługuje się za pomocą myszy, a niektóre funkcje mają swoje odpowiedniki na klawiaturze, co znakomicie przyspiesza ich wykonywanie.

Perfect General jest grą dla jednej lub dwóch osób (bądź komputerów). Można grać przeciwko komputerowi, co staje się po pewnym czasie dość nudne, albo przeciwko drugiej osobie po połączeniu komputerów kablem przez modem (ciekawe, ilu Czytelników korzysta z podobnych sztuczek jedynie dla zabawy?). Do wyboru mamy dwanaście scenariuszy; od prostego *First Battle*, w którym walkę toczy się na niewielkim obszarze jedynie jednostkami piechoty i granatników przeciwpancernych (Bazooka), do rozbudowanych scenariuszy umożliwiających stosowanie wszystkich rodzajów broni, trwających czasami nawet kilkanaście rund, z wielką liczbą jednostek rozmieszczonych na dużym obszarze. W każdym scenariuszu, przeciwnicy mają określoną liczbę punktów, za którą mogą według swego uznania nabywać takie jednostki wojskowe, jakie uznają za najskuteczniejsze w danym terenie. Każda "wojna" składa się z dwóch części, tak że obaj gracze mogą spróbować swoich sił jako atakujący i broniący się. Każda rozgrywka składa się z kilku lub kilkunastu rund, podzielonych na osiem faz. Po zakończeniu tych rund następuje podsumowanie ilości zdobytych punktów, strat własnych i przeciwnika, efektywności ostrzału i ocena ogólna graczy. Cele rozgrywki określone są w każdym scenariuszu, ale ogólnie można powiedzieć, że wygrywa ten, kto zdobędzie większość punktów zwycięstwa. Punkty te są przyznawane na końcu kolejnych rund za każde miasto, w którym znajduje się jakaś jednostka. Komu przyznawane są te punkty, zależy oczywiście od tego, czyja to jest jednostka.

Perfect General
Help
About The Perfect General
New Game - One Computer
Play by Modem
Reload Saved Game
Study Battle Record
Change Hardware Configuration
Quit





Podcząs każdej fazy zasadniczo można wykonać ruch, strzał bądź też inną czynność każdą jednostką. Oczywiście, podczas fazy ostrzału artyleryjskiego nie można nic zrobić z piechotą czy saperami. Jednostka, którą aktualnie się dowodzi, jest obwiedziona białym sześciokątem. Ruch i strzał odbywa się przez wskazanie celu lewym przyciskiem myszy. Kliknięcie prawego przycisku na prawej części ekranu powoduje pokazanie się menu, w którym znajdują się wszystkie czynności dostępne dla danej jednostki (stawianie mostów, transport jednostek, likwidacja pola minowego itp). Czynności te można wywoływać z menu lub z klawiatury za pomocą odpowiednich klawiszy, zresztą wskazanych w menu.

FAZY GRY:

1. Umieszczanie danych jednostek na planszy.
2. Podawanie współrzędnych ostrzału artyleryjskiego (działa samobieżne).
3. Ostrzał artyleryjski.
4. Podawanie współrzędnych ostrzału artyleryjskiego (artyleria stacjonarna).
5. Pierwsza faza strzelania.
6. Faza ruchu.
7. Druga faza strzelania.
8. Podsumowanie rundy.



Aktualna faza zaznaczona jest kolorem niebieskim lub czerwonym.

Podczas fazy 7. ostrzał mogą prowadzić te jednostki, które nie strzelały podczas fazy 5. oraz te działa, które nie strzelały w fazie 3.

Ekran podzielony jest na dwie części, z których większa zawiera fragment mapy terenu walki, będący właściwym polem gry. Po prawej stronie znajduje się kolejno licząc od góry:

- mapa ogólna planszy;
- okno informacyjne z kilkoma gadżetami;
- okienko zawierające informacje o aktualnie aktywnej jednostce;
- okienko zawierające informacje o polu klikniętym lewym przyciskiem myszy (LMB).

W oknie informacyjnym oprócz gadżetów dublujących funkcje uzyskiwane z menu, znajduje się wskaźnik oznaczony literą "F". Jeśli przybiera on kolor zielony, oznacza to, że poruszająca się jednostka wroga może być ostrzelana. W celu oddania strzału należy szybko kliknąć LMB.

I to byłyby właściwie wszystkie informacje, których nie można wyczytać z licznic dostępnych na każdym etapie gry "Helpów". Przejrzyjcie je dokładnie, zanim rozpoczniecie grę, a wysokie stopnie w końcowym rankingu staną się faktem. Z mojego doświadczenia wynika, że ten, kto na najwyższym poziomie trudności osiąga stopień *Brigade General*, jest już naprawdę dobry.

Gra **Perfect General** jest przeznaczona na Amigę z 1 Mb pamięci.

Tomasz Kulbacki



STAR TREK® 25TH ANNIVERSARY

Producent: Interplay

Rynek gier przygodowych , jak wiemy, jest pełen nowosci, z ktorych prawie każda prezentuje się wspaniale. Są to gry takich firm jak *Sierra-On-Line*, *Dynamix* czy *Lucas Film*. Nie chciałbym podsuwać jednak czytelnikom podpowiedzi, jak wygrać jedną z tych nowszych gier. Proponuje cofnięcie się o jakieś pół roku.

W tym to własnie czasie firma **Interplay**, znana głównie dzięki grze *Castles*, postanowiła zaistnieć na rynku gier przygodowych. Swoim programem zamierzała zdobyć miłośników scienice-fiction. Za podstawę wybrała film znany, aczkolwiek mało udany, pod tytułem "*Startrek czyli Gwiezdna Wędrowka*". Chyba każdemu zapaleńcowi SF znane są przygody kapitana Kirka, porucznika Spocka bądź doktora McCoy'a z ekranów kin czy telewizji. W tej własnie grze masz okazję nie tylko przeżyć je razem z nimi, ale tak że usiąść za sterami Enterprise i osiągnąć nieznaną "ostateczną granicę", której poszukują.

Startrek przygotowany został zarówno na IBM PC, jak i Amigę, tak więc wielu z Was będzie mogło spróbowac swoich sił jako załoga Enterprise.

Gra jest podzielona na dwie części, symulację lotu kosmicznego oraz część przygodową. Na pokładzie Enterprise znajduje się szesciu członków załogi. Każdy z nich odpowiedzialny jest za inną częśc kontroli lotu. Przez wciśnięcie klawisza F3 poruszamy się pomiędzy mostkiem Enterprise a oknem głownym sterowki. Poszczególne postacie odpowiadają za kolejne funkcje.

Kirk:

dziennik kapitana (*captain's log*) - [illegible] sprawdzamy, czego dotyczy kolejna misja;

- transporter (*teleport*) - podczas orbitowania transportuje grupę zwiadowczą na obiekt;
- opcje (*game options*) - powoduje wyswietlenie na ekranie opcji, jak odtwarzanie lub nagrywanie stanu gry na dysk.

Bezposrednie przejście do ikon kapitana daje weiśnięcie klawisza "K".

Spock:

- konsultacja naukowa (*talk*) - rozmowa ze Spockiem związana z aktualnie wykonywanym zadaniem (również klawisz "T");
- komputer (*computer*) - dostęp do bazy danych dotyczącej obiektów (klawisz "C").

Scotty:

- kontrola uszkodzeń (*damage control*) - powodujc wyświetlenie listy uszkodzeń i pozwala na naprawę (klawisz "D");
- pełne zasilanie (*full power*) - włącza zasilanie awaryjne (klawisz "E").

Uhura:

- łącznosc (*send massage*) - umożliwia łączność z innym obiektem (klawisz "H").

Sulu:

- orbita (*orbit*) - wejście na orbitę wokół obiektu (klawisz "O");
- pola siłowe (*shields*) - podniesienie lub opuszczenie tarcz ochronnych (klawisz "S").

Chekow:

- nawigacja (*navigation*) - wyswietlenie mapy wszechswiata oraz wybranie kursu (klawisz "N");
- broń (*weapons*) - aktywizuje lub deaktywizuje broń. (klawisz "W").

Podczas walki poruszanie statkiem oraz odpalanie torped następuję za pomocą myszy, joysticka lub klawiatury. Po zapoznaniu się z głównymi funkcjami symulatora możemy przejść do części przygodowej, która podzielona jest na siedem epizodow. Z tego powodu będę opisywał każdą z części oddzielnie. W dzisiejszym odcinku podam rozwiązania trzech pierwszych.

Epizod 1: Demon world.

Znajdujesz się na mostku Enterprise i jestes wezwany do walki ćwiczebnej z kapitanem Patersonem. Po uporaniu się z przeciwnikiem na statek przychodzi wiadomość z floty. Wysyłają Cię na Pollux V. Ustaw kurs, a po dotarciu do celu wejdź na orbitę. Skonsultuj się z komputerem o *Acolytes of the Stars*, *Nikolasi* i *Angiven*. Skontaktuj się z planetą przez por. *Uhure*. Ukaże się jakiś łysy gość i będzie bredził o demonach. Z taką porcją informacji transportuj grupę zwiadowczą na planetę. Znajdujesz się w pobliżu jakichś baraków. Porozmawiaj z *Angivenem* i wejdź do dużego baraku. Użyj apteczki na chorym. Opuść budynek i udaj się na północ (N). Zastrzel z fazerów Klingonów, użyj *tricordera* i podnieś rękę jednego z nich. Idź na północ, a przed jaskinią zerwij czerwone jagody. Wróć do baraku i pokaż je *Stephenowi*. Potem udaj się do drugiego baraku, ponownie pokaż jagody *Stephenowi* i włóż je do przetwornika molekularnego pod prawą ścianą. Uruchom *Spockiem* komputer na lewo i użyj ręki Klingona na komputerze pośrodku pokoju. Użyj szklanej szafki i porozmawiaj ze *Stephanem* (odpowiedzi 2, 5, 6). Weź kawałek metalu i pójdź do chorego. Użyj na nim buteleczki z wywarem z jagód. Idź tam, gdzie znalazłeś jagody i wejdź do jaskini. Zniszcz fazerem kamienie, zaczynając od najwyższego z lewej. Pod kamieniami znajdował się facet. Wylecz go z pomocą apteczki i pogadaj z nim. Użyj ręki Klingona z sensorem na prawo od drzwi. Wejdź do pomieszczenia i użyj panelu kontrolnego maszyny. Ustaw suwaki tak, aby znajdowały się pośrodku i żeby na każdym paliło się tylko jedno światełko. Z komory wyjdzie obcy (odpowiedzi 2, 2). Daj obcemu klucz i gratulacje od dowództwa.

Epizod 2: Hijacked.

Poleć do systemu Beta Myamid. Zniszcz piracki statek patrolujący





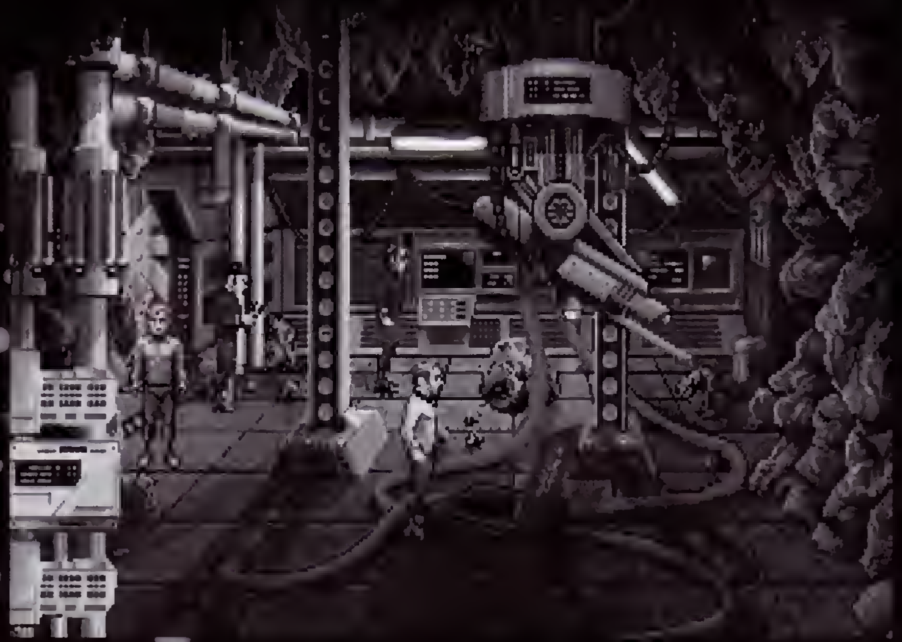
przestrzeń i wejdź na orbitę. Wyślij wiadomość (odpowiedzi 1, 2, 1). Porozmawiaj ze *Spockiem* i wybierz informacje z komputera o Elasi, Masada (zapisz kod) i Cereth. Transmituj z pomocą *Uhury* kod i transportuj się na statek. Użyj medykamentów na rannym facecie. Wyjmij z szafki *transmogrifer* i wyjdź z pomieszczenia. Podnieś sprzęt leżący pod ścianą. Teraz wejdź przez drzwi na prawo i zastrzel dwóch strażników-piratów. Użyj *tricordera* na zamku i bombie podłączonych do drzwi. Użyj *Spocka* z drutami oraz *Kirka* na panelu i porozmawiaj z zakładnikami. Weź druty i bombę. Udaj się do transporterów i użyj fazera na spawarce, którą znalazłeś na korytarzu. Naladowaną spawarkę użyj na kawałkach prętów. Zmontowany w ten sposób widelec połącz z *transmogriferem* i użyj go na konsoli sterowniczej transportera. Następnie użyj na niej długi przewód - jest, udało się, transporter działa. Wróć na korytarz i użyj spawarki trochę nad podłogą na lewo od górnych drzwi. Teraz nie pozostało Ci nic innego, jak tylko użyć transportera. Znalazłeś się na mostku ku zdziwieniu znajdujących się tam piratów. Porozmawiaj z ich kapitanem (odpowiedź 1).

Epizod 3: Love's labour jeopardised.

Po powrocie na statek dowiadujesz się, że czeka na Ciebie już następne zadanie. Romulanie opanowali jedną z baz w pobliżu słońca ARK-7. Udaj się do tego terytorium i rozwal romulańskiego ptaka. Porozmawiaj ze *Spockiem* i sprawdź w komputerze wiadomości o ARK-7 i Marcusie. Teleportuj grupę zwiadowczą do bazy. Sprawdź główny komputer bazy i użyj na nim *tricorderu*. Użyj doktora *McCoy'a*, aby sprawdził komputer i dowiedz się wszystkiego o badaniach. Wyjdź przez północne drzwi na prawo od okna. Sprawdź wszystko i wyjmij z szafy platformę antygrawitacyjną. Idź w prawo i wyjmij z lodówki po lewej stronie pudełko bakterii. Pójdź w górę. Podnieś z podłogi klucz. Odkręć kluczem kratę wentylacyjną na prawej ścianie oraz klapę od komputera na lewej ścianie. Podnieś kilka przewodów, które wysypały się z komputera. Otwórz prawą szafę i użyj klucza na znajdującym się w niej pojemniku z azotem. Użyj platformy na pojemniku. Wyjdź z pomieszczenia. Czy widzisz tę dużą maszynę na dole ekranu? Wsadź do niej przewody. Otrzymałeś w rezultacie czystą izolację. Wejdź przez górne lewe drzwi do pomieszczenia przemian. Użyj klucza na dwóch kranikach nad zbiornikami. Włóż izolację do komory przemian (małe okienko na lewo od zbiorników) i włącz maszynę z pomocą komputera. Wyjmij kanister trującego gazu z komory. Zakręć kraniki kluczem. Użyj platformy na zbiornik z tlenem. W jego miejsce wstaw azot. Ponownie odkręć kraniki i włącz komputer. Wyjmij z komory powstały amoniak. Idź w prawo. Włóż amoniak do komory znajdującej się pod tylną ścianą, a bakterie do szafki obok niej. Użyj dr. *McCoy'a* na maszynie i wyjmij z niej medykament. Udaj się do komory przemian, gdzie włożysz lekarstwo do komory i uruchomisz maszynę. Powstałe w ten sposób antidotum wstrzyknij *Spockowi*. Idź do pomieszczenia, z którego wziąłeś klucz, a tam wpuść trujący gaz do szybu wentylacyjnego. Pójdź w dół i użyj drabiny. Wstrzyknij Romulanom antidotum. Przeszedłszy przez drzwi, zobaczysz zakładników. Użyj na nich *Kirka* i porozmawiaj z przywódcą Romulan (odpowiedź 2).

Tyle na dzisiaj. Spotkamy się w kolejnym numerze, gdzie podam przebieg dalszych epizodów. Cześć.

Dominik Młyński







Producent: Silmaril

Przez okno spoglądam na ośnieżony krajobraz. Poprawiam futro, rozgrzewam palce i wsluchując się w stukot kól, zaczynam spisywać historię, która doprowadziła świat do ponownego zlodowacenia.

Kilkaset lat temu Ziemi zagrażał efekt cieplarniany. Gwaltownie malala ilość ozonu w atmosferze, w szybkim tępie podnosila się średnia temperatura powietrza, świat cierpiał z powodu susz, a do tego ten zastraszający przyrost naturalny. Najwybitniejsi naukowcy ze wszystkich krajów, współpracując ze sobą, doszli do wniosku, iż jedynym sposobem uratowania Ziemi przed ugotowaniem się we własnym sosie jest stworzenie parasola ochronnego. Postanowili eksplodować na północnym i południowym biegunie bomby atomowe o ogromnej sile. Sądzili, że moc eksplozji wyrzuci wielkie ilości lodu i pyłu do atmosfery i ochroni planetę przed słońcem. Niestety, ciut przesadzili. Świat powoli zaczął zamarzać, wiele gatunków zwierząt wyginęło, inne przystosowaly się lub cofnęły w rozwoju. Setki milionów ludzi umarło z zimna. Przeżyli tylko najsilniejsi lub najbezwzględniejsi. To z nich wywodzimy się my - mieszkańcy planety opanowanej przez noc, lód, strach i wszechwładną Viking Union, właściciela kolei, jedynego środka transportu.

Nikt z żyjących dzisiaj ludzi nie zna widoku słońca, nie slyszał szumu morza. Opowieści o zielonych łąkach, o lasach pełnych rozmaitych zwierząt, znane są jedynie z przekazów, traktowanych przez wielu jak legendy. Tylko nieliczni wierzą, że można jeszcze odzyskać dawny, zapomniany obraz Ziemi. Nasza zaloga należy do tej grupy. Czy zdołamy odwrócić proces lodowacenia?

Oto dlaczego Ziemia, na której rozgrywa się **Transarctica**, wygląda tak, jak wygląda. Dziwny to świat, gdzie możesz przejechać bez przystanków ze Sztokholmu do Londynu przez Gdańsk, Moskwę, Tunis, mając dookoła tylko śnieg i lód. Ty sam jesteś dowódcą pociągu, którego załoga uwierzyła w możliwość rozmrożenia Ziemi i wymówila posłuszeństwo Viking Union. A ponieważ Twój pociąg - ***TRANSARKTYKA*** - jest jednym z najsilniejszych, stajesz się wrogiem numer jeden Wikingów.

Grę **Transarctica** firmy **Silmaril** trudno jednoznacznie zaliczyć do gier strategicznych. To fakt, iż głównym elementem rozgrywki jest pośredniczenie w handlu między miastami, walka z pociągami Unii, zaopatrywanie ***TRANSARKTYKI*** w paliwo itp. Jednak bardzo silnie rozwinięty jest również element przygodowy. Można skoncentrować się na takich problemach, jak zdobywanie coraz większej ilości środków płatniczych (węgla!), budowanie czy zdobywanie wagonów lub niszczenie wrogich pociągów, ale można również starać się uratować Ziemię, nie zawracając sobie glowy takimi szczegółami, jak handel czy walka (jest to jednak bardzo niezdrowe).

Przejdźmy teraz do tego, co widać na ekranie. Okno kontrolne, umieszczone pod oknem gry, nie zmienia się zasadniczo niezależnie od tego, w jakiej części pociągu przebywasz. Wyjątek stanowi walka pociągów, ale o tym później. W tym miejscu ukazują się również komunikaty. Z lewej strony znajduje się zegar. Gdy na niego klikniesz, przyspieszy odmierzanie czasu. Następnie, idąc w prawo, umieszczone są ikony przedstawiające części pociągu, po których się poruszasz: lokomotywa, pod nią wagon sztabowy, w drugiej kolumnie Twoja salonka. Z czasem pojawi się pod nią wagon rakietowy zakupiony w jednym z miast. Z czterech następnych ikonek jedna wyświetla mapkę obszaru, po którym podróżuje Twój pociąg. Pozostale uaktywniają się zależnie od tego, w którym miejscu składu jesteś obecnie. Obok ikonki wspomnianej mapki znajduje się ikona wywołania mapy calego świata. Z tych poniżej lewa służy do zmiany kierunku jazdy, a prawa do zatrzymywania i uruchamiania pociągu. Podczas gry nie musisz się martwić o to, iż rozbijesz się o przeszkodę, gdyż hamowanie następuje automatycznie. Ostatnia kolumna informuje o ilości posiadanego węgla i antracytu oraz o prędkości pociągu. Między oknem gry a oknem kontrolnym znajduje się pasek przedstawiający sklad Twojego pociągu. Są na nim pokazane wszystkie wagony w kolejności połączenia oraz ilość uszkodzeń. Klikając na wagon poznasz jego zawartość i typ.

Podczas gry większość czasu będziesz spędzać w swoim pociągu. W jego składzie znajdują się dwa wagony, z których jeden służy Ci za prywatny apartament, drugi natomiast jest punktem dowódczym Twojej wyprawy. Prócz tego czekają Cię częste wizyty w lokomotywie, od której zacznę opis składu.

Silownia ***TRANSARKTYKI*** zasilana jest dwoma rodzajami paliwa podrzucanymi na ruszta przez pracowników na pierwszym planie. Człowiek z lewej laduje węgiel, który jest jednocześnie jedynym środkiem płatniczym w tych czasach. Drugi dorzuca antracyt - wysokokaloryczne paliwo. Człowiek stojący na podwyższeniu jest odpowiedzialny za kierunek jazdy. Na prawo od niego znajduje się tablica rozdzielcza, na której ustawiasz prędkość pociągu i dowiadujesz się o ciśnieniu pary w kotle. Jest to istotna wiadomość ponieważ przy zbyt mocnym buzowaniu na palenisku ciśnienie może rozsadzić kociol, a wtedy kończysz swoją podróż. Palacze sypią paliwo na Twój rozkaz. Radzę stosować glównie antracyt, którego zużywa się mniej na przejechanie większej odległości.

Następny wagon to wagon sztabowy. Z lewej strony znajduje się radiostacja do łączności ze szpicgami, jeżeli ich posiadasz. Donoszą oni głównie o zamierzeniach szefów Unii. Na stole znajduje się mapa taktyczna. Z prawej strony stoi oficer odpowiedzialny za rozpoznanie trasy. Służą do tego bezzalogowe pojazdy rozpoznawcze. Działają one na zasadzie sondy, przeszukując nowe tereny, podczas gdy sam







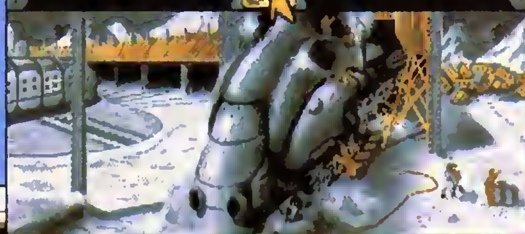
WAGON SZTABOWY





APARTAMENTY







PUNKT NAPRAWCZY



GARNIZON WOJSKOWY





BITWA





FARMA MAMUTÓW





TARG NIEWOLNIKÓW





MIASTO HANDLOWE



PRODUKCJA WAGONÓW



MIASTO PLOTEK



TABLICA ROZDZIELCZA



OFEROWANE WAGONY

SIŁOWNIA



znajdujesz się w bezpiecznym miejscu. Tak jak większość rzeczy, musisz je kupić lub zdobyć.

Ostatni z dostępnych na początku wagonów to Twoje prywatne apartmenty. Możesz tutaj uzyskać od swojego sekretarza, Kołotowa, siedzacego przy biurku raporty o zasobach pociągu. Możesz tu również zapisać stan gry, klikając na lampę. Gdy sprawy idą tragicznie, możesz także popełnić samobójstwo, używając rewolweru leżącego na stole.

We wszystkich pomieszczeniach na skraju ekranu z lewej strony wisi "umywalka". Po usłyszeniu dzwonka znajdziesz tam informacje o nowo odkrytych kopalniach.

Najwięcej czasu spędzasz na mapie. Tutaj kierujesz pociągiem po szlaku, zmieniając zwrotnice. Sprawdzasz również, które miasto czym się zajmuje. Tu mała uwaga. Radzę notować sobie specjalności i położenie miast, gdyż po dłuższej grze stracisz całkowicie orientację w położeniu strategicznych osiedli.



Każde miasto, które odwiedzasz, specjalizuje się w jednej funkcji.

1. *COMMERCIAL CROSSROAD - Miasto handlowe.* Najczęściej spotykane osiedle. Możesz tu sprzedawać towary z pociągu lub kupować je z magazynów. Jak już wspomniałem, w tym świecie jako środek płatniczy używany jest węgiel. Staraj się go mieć pewien zapas, gdyż możesz również palić nim pod kotłem.

2. *TOWN - Miasto plotek.* Jest to miejsce żyjące z wymiany informacji. Odwiedzając je, nie tracisz ani grama węgla za uzyskanie informacji. Tylko tu otrzymasz informacje, w jaki sposób przywrócić blask słońca.

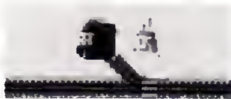
3. *MAMMOTH FAIR - Farma mamutów.* Jednym z kilku zwierząt, które przetrwały zimno, jest słoń - cofnął się on jednak w ewolucji do poziomu mamuta. Zwierzęta te są bardzo użyteczne jako konie pociągowe, a także w przypadkach szybkiego transportu dywersanta na wrogi pociąg. Właśnie na farmie możesz je zakupić, choć nie jest to tani interes.

4. *INDUSTRIAL TOWN - Zakład produkcji pociągów.* Aby móc transportować towary, mamuty czy żołnierzy, musisz mieć odpowiednią ilość odpowiednich wagonów. Jednym ze sposobów na ich zdobycie są zakupy w tym miejscu (innym jest np. walka). W każdym z tego typu miast możesz nabyć inne wagony.

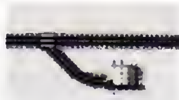
5. *SLAVE MARKET - Targ niewolników.* Część ludzi, zbyt słaba, by się obronić w tym świecie zimna, stała się niewolnikami. Smutny to fakt, ale istotną częścią Twojej załogi są właśnie oni. Będziesz ich potrzebował do pracy w kopalniach, przy budowie mostów i podczas innych pracochłonnych zadań.

6. *GARRISON TOWN - Garnizon wojskowy.* Ważnym czynnikiem decydującym o powodzeniu w walce z pociągiem Wikingów jest ilość posiadanych żołnierzy. Tu właśnie możesz uzupełnić straty i zwerbować nowych najemników.

Prócz miast, na szlaku napotkasz jeszcze dwa inne rodzaje przystanków. Jednym jest kopalnia, a drugim punkt naprawy wagonów wraz z górką rozrządową.



Podczas całej rozgrywki jesteś informowany o nowo odkrytych kopalniach. Tutaj właśnie uzupełniasz zapasy węgla lub antracytu. Aby wydobycie było opłacalne, powinieneś spełnić trzy warunki. Po pierwsze, trzeba mieć kogoś do wydobywania - dlatego trzymaj na pokładzie niewolników i mamuty. Po drugie, należy jakoś węgiel i antracyt załadować - w składzie pociągu powinien znajdować się dźwig. Po trzecie, trzeba mieć gdzie umieścić ładunek - w miarę możliwości zwiększ ilość węglarek w szyku. Pamiętaj: z każdej kopalni możesz skorzystać tylko raz, wydobywaj więc jak najwięcej.



W punkcie naprawczym możesz wykonać trzy operacje w zależności od tego, na co klikniesz. Z lewej strony ekranu znajduje się górka rozrządowa. Tu zmieniasz miejsce ustawienia wagonów w szyku pociągu. W centrum znajduje się zakład remontujący uszkodzone wagony. Z prawej jest złomowisko, gdzie usuwasz wagony zniszczone lub niepotrzebne.

Podczas jazdy często mają miejsce nieoczekiwane spotkania. Można napotkać wędrowne grupy Nomadów, z którymi dobrze jest pohandlować, lub natrafić na stada dzikich mamutów (spróbuj złapać kilka sztuk i je oswoić). Możesz także zostać nieoczekiwanie zaatakowany przez watahy wygłodniałych wilków. W tunelach czają się ludzie-szczury napadający na przejeżdżające pociągi. Poruszając się po świecie, napotkasz miejsca, gdzie tory zostały zerwane. Jeśli na pokładzie posiadasz niewolników i szyny, a w składzie dźwig, to możesz w tym miejscu zbudować most i jechać dalej.

Tyle o części kolejowo-handlowej. Przejdźmy teraz do walki. Gdy napotkasz pociąg Wikingów, włącza się część bitewna, gdzie oba pociągi poruszają się równolegle do siebie. Twoja kontrola nad składem jest ograniczona do powolnego ruch w przód i w tył oraz zatrzymania. Aby pociąg Unii został zdobyty, "wystarczy" zniszczyć wagony bojowe, lokomotywę i wrogich żołnierzy. W tym celu musisz mieć wagony artyleryjskie, wagony z karabinami maszynowymi oraz sporą liczbę żołnierzy. Działa najlepiej użyć do niszczenia nieprzyjacielskiego składu. Karabiny maszynowe likwidują siłę żywą wroga (żołnierzy i mamuty), gdy znajduje się ona w przestrzeni między pociągami. Własnych żołnierzy użyj do osłony swojego składu przed desantem Wikingów i jednocześnie sam wysadzaj desant na wrogi pociąg. Gdy tam się znajdziesz, próbuj niszczyć wagony ładunkami trotylu (TNT). Możesz również wysłać dywersanta na mamucie, aby szybko unicestwił określony cel. Gdy zwyciężysz, wagony pociągu Viking Union, które nie zostały zniszczone, są dołączane do Twojego składu. Jeżeli nie bawi Cię ten element gry, możesz wyłączyć tę opcję. Wówczas komputer sam przeprowadzi walkę w oparciu o statystykę. Skraca to czas rozgrywki, ale powoduje większe straty wśród Twoich ludzi i wagonów.

Grę **Transarctica** polecam wszystkim fanom strategii handlowej, którym znana jest radość niszczenia wroga w otwartej walce. Szczególnie miło gra się w gorący, letni dzień, wyobrażając sobie mroźne pejzaże i nasz rozpędzony pociąg.

Program ma kilka drobnych mankamentów. Nie można na przykład określić celu podróży i wysłać tam pociąg, tylko trzeba całą drogę kontrolować ustawienie zwrotnic. Inną wadą jest słaba animacja. Sama walka może się szybko znudzić z powodu bardzo powolnego jej rozgrywania. Lecz dla prawdziwych fanów tego typu gier nie są to żadne przeszkody.

Transarcticę obsługuje się myszką, najeżdżając kursorem i klikając lewym klawiszem. W kilku przypadkach powtórne kliknięcie w tę samą opcję powoduje przyspieszenie jego działania. Gra zajmuje dwie dyskietki. Opis opracowano w oparciu o wersję na Amigę.

NIEDŹWIEDŹ & BS



The Legacy

Producent: MicroProse

Często budząc się w środku nocy słyszysz dziwne odgłosy. Jakieś postukiwania piętro wyżej czy szelest za oknem. Przyprawia Cię to o dreszczyk emocji. Myślisz, że to może jakieś dziwne istoty zamieszkujące strych czy piwnicę. A gdybyś jeszcze mieszkał w starym gregoriańskim domu pełnym pokoi i tajemnych przejść? Byłbyś prawie pewien, że dzieje się to za sprawą sił nadprzyrodzonych.

Spenetrowanie takiego właśnie starego domu i poznanie jego tajemnic, udostępnia nam firma **MicroProse** za sprawą swojego nowego produktu. **The Legacy** (Spadek), bo tak właśnie nazywa się ta gra, umożliwia nam wejście w świat potworów i podziemi starej posesji w Nowej Anglii.

Przy pierwszym kontakcie z **The Legacy** zwróciły moją uwagę zdjęcia z gry opublikowane na odwrocie pudełka. Przedstawiały one starannie wykonaną, trójwymiarową grafikę. Zachęcony tym, szybko przystąpiłem do instalacji gry na twardym dysku. Program instalacyjny udostępnił mi dwa rodzaje rozpakowywania plików:

- full install (25Mb) - gra z filmem wprowadzającym;
- minimum install (19Mb) - sama gra.

Po przejściu tego etapu włączyłem grę, ciekawy czy to, co pokazał producent na pudełku, jest faktem. Przywitały mnie animowane sekwencje przedstawiające przybycie naszego bohatera do starej rezydencji. Zakończenie filmu wyjaśniło mi, że moim zadaniem jest wydostanie właściciela z niesamowitych opresji, w jakie się wpakował wchodząc do domu.

Po określeniu, czy chcę zacząć nową grę, czy kontynuować starą, przystąpiłem do właściwej rozgrywki. Rozpocząłem ją od wyboru osoby, w którą zdecydowałem się wcielić. Program umożliwia wybór postaci z kilku możliwych reprezentujących wszystkie podstawowe rodzaje zachowań. Znajdzie się więc tu zarówno coś dla zwolenników rozwiązań siłowych, jak i intelektualnych.

Po dokonaniu wyboru, program przeniósł mnie do hallu wielkiej rezydencji, której drzwi zamknęły się dla mojego bohatera bezpowrotnie.

Na ekranie dysponujemy sześcioma okienkami. Jest to tak zwany interface gry, przez który można porozumiewać się z programem.

Okno główne umożliwia spoglądanie oczyma bohatera na świat, w którym się znalazł - pozwala wykonywać wszystkie czynności oprócz poruszania się oraz rzucania czarów. Wielkość tego okna można zmieniać według własnego uznania.

Okno ruchu składa się ze strzałek, za pomocą których gracz wskazuje bohaterowi kierunek marszu (co obserwujemy w oknie głównym).

Okno postaci jest najbardziej złożone. Obserwuje się w nim stan posiadania przedmiotów, ilość energii życiowej i magicznej, punkty doświadczenia oraz poznaje się działanie możliwych zaklęć.

Okno magii udostępnia graczowi użycie czarów. Zaklęcia rzuca się za pomocą symboli określonych czarów.

Ktoś pewnie by dodał, że w takim domu przydałaby się mapa. A jakże, jest i mapa - rysująca się w miarę penetrowania domu.

Wprowadzenie okienek jest moim zdaniem ciekawą innowacją znacznie usprawniającą porozumiewanie się z programem.

Po odpowiednim ustawieniu parametrów okienek udałem się w podróż. Poruszając się po mrocznym świecie, otwierając kolejne drzwi i zbierając przedmioty, czekałem na pojawienie się maszkar. Wreszcie w jednym z korytarzy zobaczyłem coś zbliżającego się powoli. Owo coś okazało się być zombie, który nie wdając się w zbędne rozmowy, zaatakował mnie. Zastrzeliłem go z pistoletu znalezionego wcześniej i poszedłem dalej. Znajdując tajemne przejścia i schodząc do piwnic byłem przyjemnie zaskoczony mnogością potworów, jakie spotkałem - jak zombie, trolle czy wielkie "ośmiornice". Również różnorodność i ilość pomieszczeń oraz lokacji w pełni zadowala. Wchodząc do niektórych, zobaczyłem zapierające dech w piersiach, trójwymiarowe pokoje: sale tortur, kuchnie, klatki schodowe na wyższe piętra domu. Ta fotorealistyczna grafika jest widokiem naprawdę wspaniałym.

Posiadaczom kart muzycznych dla PC program umożliwia wysłuchanie wspaniałej muzyki i efektów dźwiękowych - włączając w to skrzypienie desek na schodach czy otwieranych drzwi, okrzyki umierających potworów lub kapanie wody.

Szczególnie **The Legacy** polecam miłośnikom horrorów, którzy na pewno nie zawiodą się ze względu na wspaniałą atmosferę. Nie wszyscy jednak użytkownicy komputerów będą mogli przeżyć tę cudowną przygodę, gdyż gra jest jak na razie dostępna tylko na IBM PC 386 z 2MB RAM i kartą graficzną VGA oraz na nowe modele Amig - A1200 i A4000.

Firma **MicroProse** być może otworzyła nowy rozdział w grach przygodowych, w którym będzie się liczyć zarówno realistyczna grafika, jak i wspaniała fabuła oraz muzyka. Jest to może kolejny krok w kierunku stworzenia rzeczywistości wirtualnej na ekranach naszych komputerów.

O walorach gry przekonajcie się zresztą sami - moim zdaniem, naprawdę warto poświęcić kilka wieczorów.

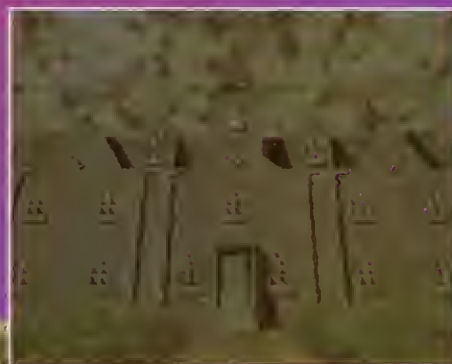
Piotr Orcholski













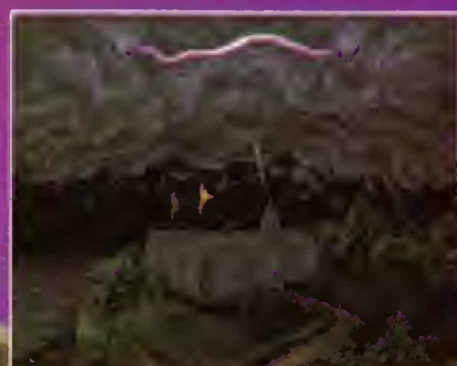


















Producent: MicroProse

Ten dzień zaczął się dla Merlina jak każdy inny. Kiedy tylko zjawił się w *disperalu*, zauważył zapisany na tablicy rozkład swojego lotu rozpoznawczego głęboko na tyłach nieprzyjaciela. Chwilę później pojawił się jego partner, Iceman. Razem udali się do hangaru, gdzie stał ich ubóstwiany F-15. Sprawnie wspięli się do kabiny i już po chwili kołowali na pasie. "Merlin masz zezwolenie na start" - zachrypiał w słuchawkach głos oficera z wieży. W tym samym momencie zagrzmiały dopalacze i samolot z gracją uniósł się w powietrze. "Schowaj podwozie" - dobiegl go głos Icemana.

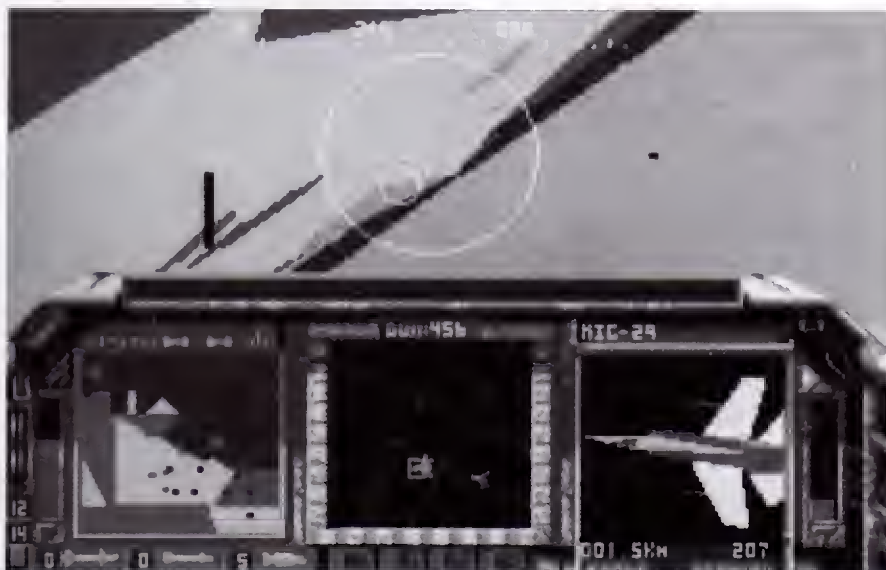
Mijała już godzina od czasu, kiedy przekroczyli granicę i lot powoli zbliżał się do punktu zwrotnego. Jak na razie nie zauważyli nic szczególnego na ziemi przemykającej w dole. Z błogiego nastroju Merlina wyrwał nagle sygnał, który rozległ się w kabinie. Wystarczyło spojrzenie na radar i identyfikator. "MIG na szóstej" - krzyknął do nawigatora. Iceman dostrzegł przeciwnika i w tym samym momencie z przerażeniem zauważył, że tamten odpala rakietę. "W lewo" - wrzasnął, naciskając przycisk zrzutu. - "Folia poszła". Szczęśliwie chmura pasków folii aluminiowej zmyliła czujniki pocisku, który eksplodował niepokojąco blisko ogona myśliwca. Merlin gwałtownie przyspieszył. "Gdzie on jest" - rzucił. "Za nami na prawej" - dobiegł go zdenerwowany głos nawigatora. Wyciągnął samolot i położył na plecy. W tym samym momencie zauważył przeciwnika i jednocześnie komputer dał znak, że cel został namierzony. "Mamy go" - krzyknął z satysfakcją, odpalając rakietę, która pomknęła prosto w MIGA. Po chwili, tylko kula ognia świadczyła o tym, że leciał tam samolot.

Tak prezentuje się wspaniała czołówka gry **F-15 Strike Eagle III** firmy **MicroProse**, następczyni (zresztą niezbyt udanego, moim zdaniem, programu) ***F-15 Strike Eagle II***. Kiedy skończysz ją oglądać, Drogi Czytelniku, zostajesz przeniesiony do hangaru, w którym pierwszą rzeczą, jaką należy zrobić, jest zajęcie szafki na rzeczy oraz opatrzenie jej swoimi inicjałami. Następnie możemy zmienić stopień trudności lotu, ale na początku radzę nie ruszać ustawienia standardowego. Potem należy wybrać miejsce walki, tzn. czy będziemy latać nad Panamą, Koreą czy też chcemy uczestniczyć w operacji Pustynna Burza. Tutaj decydujemy również, czy będzie to pojedyncza misja, czy też kampania. Po przeprowadzeniu czynności wstępnych udajemy się do pokoju odpraw, gdzie możemy obejrzeć nasze cele na filmie wykonanym przez samolot zwiadowczy (niestety, piloci tych maszyn nie zawsze wiedzą, jak należy wykonywać zdjęcia), przeczytać na tablicy proponowany zestaw uzbrojenia oraz czego nie dostaniemy za nic w świecie (bo pewnie nie dowieźli - skąd ja to znam) i teraz, pełni optymizmu, możemy dowolnie przezbrajać samolot. Czynność tę ograniczamy z reguły do zamiany rakiet powietrze-powietrze. Później został nam już tylko start.

W zależności od stopnia trudności czy rodzaju operacji znajdujemy się od razu w powietrzu lub też sami startujemy z pasa.

Pilot dysponuje trzema monitorami komputerowymi (takiemu to dobrze, my, zwykli gracze, mamy tylko po jednym i to nie zawsze kolorowym). Dwa widoczne są zawsze, a jeden, kiedy kierujemy wzrok w dół - klawisz (/). Nawigator ma do dyspozycji cztery monitory, lecz skrajne widzi dokładnie dopiero po przyciśnięciu (<) lub (>). Miejsce pilota i nawigatora zmienia klawisz ('). Komputer może pracować w trzech trybach: nawigacja, atak powietrze-powietrze i atak powietrze-ziemia. Ma wtedy włączone na monitorach standardowe, najbardziej niezbędne funkcje. Pilot może każdemu z monitorów przyporządkować dowolnie wybrane przez siebie zadania. W trybie nawigacji na dolnym monitorze widać trasę przelotu oraz wszystkie znajdujące się w okolicy jednostki, w tym także samoloty nieprzyjaciela. Oczywiście, samolot ma autopilota, który prowadzi F-15 prosto do celu - niestety, nie zwracając uwagi na obronę przeciwlotniczą.

W każdej misji zawsze są dwa cele, a więc należy oszczędnie używać amunicji. Również do samolotów należy strzelać "na pewniaka", gdyż rakiet powietrze-powietrze, jak na krwiożercze





zapędy większości domowych asów, nasz samolocik wziąć zbyt dużo nie może, a celne strzelanie z dzialka nie jest wcale takie proste. Po wykonaniu misji pozostaje nam "już tylko" powrót na lotnisko. A że nasz nawigator caly zapas flar i pojemników z folią zużywa w trakcie dolotu do celu, musimy ostro manewrować maszyną, aby nie spaść na ziemię w charakterze flary sygnalizacyjnej. Po szczęśliwym powrocie do bazy możemy w telewizji obejrzeć "News" z naszej misji, w którym występują wysokiej jakości animowane sekwencje.



Poświęćmy teraz trochę uwagi na uzbrojenie tej wspanialej maszyny. Jako że jest to myśliwiec bombardujący, posiada on urozmaicone wyposażenie. Na uzbrojenie typu powietrze-powietrze składają się w nim:

a). pociski *AIM-9M Sidewinder* - można zabrać 4 sztuki, masa głowicy bojowej (m.g.b.) 9,5 kg, zasięg rażenia (z.r.) 16 km;

b). pociski *AIM-120A AMRAAM* - można zabrać aż 8 sztuk, m.g.b. 22 kg, z.r. 45 km;

c). pociski *AIM-7M Sparrow* - podobnie jak *Sidewinderów*, można zabrać 4 sztuki, m.g.b. 39 kg, z.r. 36 km.

Mamy również do dyspozycji dzialko pokładowe o skutecznym zasięgu ognia do 5 km.

Uzbrojenie powietrze-ziemia:

1. Rakiety:

a). *SLAM*, 2 sztuki, m.g.b. 220 kg, z.r. 89 km;

b). *AGM-65D Maverick* - 12 sztuk, m.g.b. 57 kg, z.r. 17 km.

2. Bomby:

a). *GBU-10LGB* - 6 sztuk, ładunek materiału wybuchowego (l.m.w.) 428 kg, naprowadzanie laserem;

b). *GBU-12LGB* - 14 sztuk, l.m.w. 87 kg, naprowadzanie laserem;

c). *GBU-15IIR* - 2 sztuki, l.m.w. 428 kg, ciekawy system naprowadzania przy pomocy promieni podczerwonych, który wymaga zabrania ze sobą specjalnego modulu w miejsce dodatkowego zbiornika z paliwem;

d). *ROCKEYE II* - 24 sztuki, l.m.w. 247 kg, swobodny spadek;

e). *MK 84* - 6 sztuk, ł.m.w. 428 kg, swobodny spadek;

f). *BSU-50HD* - 6 sztuk, l.m.w. 428 kg, swobodny spadek;

g). *MK 82* - 24 szuki, l.m.w. 87 kg, swobodny spadek;

h). *BSU-49HD* - parametry takie same, jak w przypadku bomby *MK 82*.

Na uzbrojenie powietrze-woda składa się tylko jedna rakieta, a mianowicie *HARPOON*. Można z sobą zabrać 2 sztuki, każda o masie ladunku 220 kg i zasięgu 105 km.



I jeszcze lista urządzeń, których nie można zakwalifikować do żadnej z powyższych kategorii:

a). rakieta antyradarowa *HARM* (2 sztuki, m.g.b. 66 kg, z.r. 22 km), która kieruje się w kierunku aktywnych stacji radarowych;

b). *BLU-107/B Durandal* (24 sztuki, ł.m.w. 15 kg) bomba stworzona do niszczenia pasów startowych wszelkich lotnisk;

c). bomby "obszarowe" *CBU-87 CEM* i *CBU-89 GATOR*, których można zabrać po 24 sztuki ze względu na podobną masę - 202 i 225 kg;

d). zewnętrzny zbiornik paliwa, 3 sztuki, każdy o pojemności 610 galonów.

Na zakończenie slow parę o wymaganiach sprzętowych. Aby polatać sobie myśliwcem w grze **F-15 Strike Eagle III** należy posiadać sprzęt z procesorem co najmniej 386. Ze względu na szybkość symulatora zdecydowanie preferowane są komputery z dużą częstotliwością zegara. Gra na komputerze klasy 386DX z zegarem 40MHz daje bardzo plynną grafikę. Warto również posiadać kartę muzyczną - lot przy używaniu Sound Blastera naprawdę jest o wiele przyjemniejszy. Oczywiście, karta graficzna, jaką posiadamy, musi być standardu co najmniej SVGA. Trzeba również wygospodarować prawie 10Mb wolnego miejsca na twardym dysku. Zestaw instalacyjny zawiera 5 dyskietek 3.5" HD. Gra wymaga wyjątkowo dużo pamięci operacyjnej, tak że trzeba ją uruchamiać bez żadnych dodatkowych nakladek na system, oprócz tych naprawdę niezbędnych.

Jacek Karolczak





Producent: MicroProse

Istnieje pewne prawo głoszące, że nic w przyrodzie nie pozostaje w bezruchu i że wszystko musi ulegać ciągłym zmianom (choć niekoniecznie na lepsze, przykładem tego jest powstanie około 20.000 lat temu gatunku homo sapiens, czego Matka Natura pewnie do tej pory nie może odżałować. Ponieważ prawo to sprawdza się w niemal każdej dziedzinie życia ludzkiego, można je więc ze spokojnym sumieniem "przypiąć" również i do gier komputerowych. Rozwijają się one może trochę szybciej od reszty przyrody, nowe programy pojawiają się przecież znacznie częściej niż nowe gatunki flory lub fauny, biorąc jednak pod uwagę skalę wielkości, porównanie jest zupełnie dobre.

Całkiem niedawno firma **MicroProse** wypuściła na rynek kolejny owoc długiej i żmudnej (ale na pewno dobrze płatnej) pracy swoich programistów - **Darklands**. Program ten stanowi zupełnie nową odmianę znanych powszechnie gier role-playing. Rodzina ta trzyma się zupełnie dobrze, gdyż poszczególni jej przedstawiciele są całkiem dobrze przystosowani do trudnych warunków środowiska (to znaczy do coraz bardziej wybrednych gustów kupujących). Natomiast kwestia czy sam **Darklands** wytrzyma wszechobecne na rynku współzawodnictwo, czy też okaże się gatunkiem skazanym na szybkie wymarcie, pozostaje na razie otwarta. Odpowiedź na to pytanie przyniesie tylko czas - ja mogę jedynie nieznacznie przybliżyć Czytelnikom koncepcję programu i dokonać kilku spekulacji na temat jego przyszłości.

Jak już wspomniałem, **Darklands** należy do bardzo popularnej ostatnio rodziny gier role-playing. Akcja nie rozgrywa się jednak, tak jak w większości tego typu programów, w bliżej nieznanej przyszłości bądź przeszłości, lecz umiejscowiona została w ściśle określonym historycznie momencie i miejscu - w średnowieczych Niemczech (a mówiąc językiem fachowym - w Cesarstwie Rzymskim Narodu Niemieckiego). Trzeba przyznać, iż autorzy włożyli sporo wysilku, aby odtworzyć tamtą epokę. Na mapie ukazującej nasze położenie znajdziemy około czterdziestu ówczesnych miejscowości, wśród których znajduje się również kilka o swojsko brzmiących nazwach: Danzing czyli Gdańsk, Bromberg - Bydgoszcz, Posen - Poznań i kilka innych. Możemy również odwiedzić Wiedeń, Pragę, Zurych, Nancy. Należy się jednak liczyć z odległościami i z faktem, iż jest to średniowiecze. Drogi są więc najczęściej złej jakości lub nie ma ich wcale, a nawet jeśli znajdziemy jakiś wygodny trakt, to na pewno spotkamy na nim ludzi, którzy w dosyć swobodny sposób egzekwują prawo podatkowe na podróżnych. Każda podróż zajmuje więc z reguły sporo czasu i jest niebezpieczna - chyba, że nasza sława wyprzedzi nas tak daleko, iż każdy będzie schodził nam z drogi. A propos sławy, jedynym celem gry jest właśnie jej zdobycie. Autorzy nie próbowali "doklejć" do programu żadnej opowiastki o ratowaniu pokrzywdzonych przez los dziewic czy też o zaszczytnej misji walki ze Złem. Postawili sprawę jasno: otrzymujecie do dyspozycji dobry produkt pozwalający na niezłą zabawę, drużynę możecie sobie stworzyć, bądź skorzystać z już istniejącej, drogi do sukcesu szukajcie natomiast sami. Sposób w jaki go osiągnięcie jest zupełnie dowolny; od wyczekiwania w zagajnikach na podróżnych z ciężkimi sakiewkami, po walkę w obronie wiary. I to byłoby tyle na temat sensu gry.

Co odróżnia ten program od innych?

Pierwszą rzeczą, która rzuca się w oczy po załadowaniu programu, jest całkowicie nowy sposób tworzenia drużyny. W większości gier role-plaing dokonuje się tego poprzez określenie cech osobowych danej postaci i rodzaju jej specjalizacji czyli klasy określającej, czy będzie ona wojownikiem, magiem, kapłanem, czy też złodziejem. Każda z tych klas ma swoje zalety i wady. Zasadą jest na przykład, iż kapłani nie mogą w walce używać ostro zakończonej broni, a magowie nosić zbroi. Jest to, cokolwiek by nie mówić, bardzo sztuczny system, gdyż te dwie reguły nie mają na przykład żadnego odniesienia w rzeczywistości. Sposób kreowania drużyny, który oferuje nam **Darklands** jest zupełnie odmienny. Podział na klasy znika, zaś na jego miejscu pojawia się system stopniowego tworzenia charakterystyki danej postaci przebiegający od dzieciństwa do wybranego przez nas wieku. Proces ten składa się z kilku etapów. Po pierwsze, określamy z jakiej grupy społecznej wywodzi się nasz bohater. W zależności od tego przyznawane są w mniejszej lub większej ilości tak zwane punkty doświadczenia - *EP*. Możemy je następnie rozdzielić pomiędzy cechy osobowe postaci: ***Endurance*** - wytrzymałość; ***Strength*** - siła; ***Agility*** - refleks; ***Perception*** - instynkt, orientacja w sytuacji; ***Inteligence*** - inteligencja; ***Charisma*** - wygląd zewnętrzny. Każdy z tych wskaźników jest wyrażony liczbą z przedziału od 0 do 40. Oczywiście, im jest ona większa, tym lepiej. Na tym jednak nie koniec. Każda postać posiada jeszcze blisko dwadzieścia innych wskaźników podzielonych na trzy grupy: broni (władanie bronią sieczną, miotającą, wszelkiego rodzaju młotami, maczugami, toporami itd.), umiejętności umysłowych (znajomość zasad alchemii i religii, czytanie i pisanie) oraz umiejętności praktycznych (jazda konno, opatrywanie ran, zdolność bezszelestnego poruszania się). Wszystkie te cechy można również poprawić. Dokonujemy tego przez określenie zawodu kreowanej postaci. Otrzymujemy wówczas do dyspozycji kolejną, tym razem mniejszą ilość punktów doświadczenia, którą należy rozdysponować pomiędzy te cechy. Istnieje jednak pewna przeszkoda, gdyż nie można rozdzielać ich w sposób zupełnie dowolny. Obok każdego z tych wskaźników znajduje się dziwnie wyglądająca liczba, na przykład 8:04. Informuje nas ona o tym, że po wybraniu danego zawodu wartość liczbowa tej cechy wzrośnie o 8,



Gretch 30 30 99
Gunther 39 40 99
Hans 27 25 99
Ebhard 26 25 99

You gather around the comfortable fire at the Ratsschenke, in the city of Lüneberg.
"Then we are agreed?" asks Gretch. "We will swear this pact of loyalty, to achieve justice and glory for all?" Everyone no[ds.]
You all swear a pact as blood-brothers, to seek good and avoid evil, and to bring everlasting honor and glory to your names.

PARTY INFORMATION
PARTY FAME Unknown
MAP INFORMATION
TIME Terce 9
DATE June 27
LOCATION Lüneberg
LOCAL REP unknown (9)
WEALTH 0 Florins 8 Groschen 10 Pfenniges (106) Total
NOTES 0 Florins 0 PhStone

Looking down the main street of Lüneberg, you set off toward...

Bandit
D: Leather
L: None
Club
– poor

Sergeant
D: Scale
L: Padded
Mdm Shield
Long Spear
– poor
Short Bow
– poor





a ponadto my sami będziemy mogli powiększyć ją jedynie o dalsze cztery punkty. Pamiętać należy również, iż różne profesje rozwijają różne umiejętności. *RECRUIT* powiększa przede wszystkim umiejętności walki, podczas gdy na przykład *STUDENT* poszerza horyzonty myślowe. Wyboru pierwszego zawodu dokonujemy, gdy komputer ustala nasz wiek na 15 lat. Nie musimy jednak wcale poprzestać na wyborze tylko jednego zawodu. Co każde pięć lat istnieje możliwość wyboru kolejnego, co pozwoli nam zdobyć większe umiejętności w wybranej przez nas dziedzinie. Nauka każdego kolejnego zawodu wiąże się bowiem z przyznaniem kolejnych punktów doświadczenia. Nie należy jednak przesadzać, 70-letni wojownik długo nie pożyje. Wszystkie wskaźniki, o których teraz mówiłem, mogą osiągnąć maksymalny wartość równą 99. Ponadto w trakcie gry wzrastają one samoistnie, co odzwierciedla proces zdobywania wiedzy i doświadczenia.

Również karta postaci została udoskonalona. Składa się ona z kilku okienek. Po najechaniu kursorem na któreś z nich, powiększa się ono tak, iż zamiast mało czytelnych (przynajmniej na początku) skrótów, otrzymujemy pełną nazwę danego współczynnika. Wgląd w listę przedmiotów, których jesteśmy właścicielami, magicznych preparatów oraz świętych gotowych wysłuchać naszych modłów otrzymujemy po otwarciu okienek *Equipment, Saints lub Formulae*.

Trochę o siłach nadprzyrodzonych.

Tworząc **Darkland** autorzy postawili sobie jeden cel: jak najwierniej odtworzyć ówczesną rzeczywistość. Z tego też względu należało coś zrobić z dwoma niezmiernie ważnymi aspektami role-playing games, a mianowicie z magią oraz istnieniem różnego rodzaju sił nadprzyrodzonych. Autorzy poradzili sobie z tym problemem w całkiem prosty sposób. Magia zastąpiona została przez alchemię, a więc, nie braną może zbyt poważnie, lecz uznaną dziedzinę wiedzy. Jak wiadomo, celem wszystkich alchemików było wyprodukowanie sztucznego złota. W **Darklands** możemy tworzyć znacznie bardziej orginalne substancje. Odpowiednio użyte, stanowią one groźną broń lub wspaniałe lekarstwo. Jedyną trudność stanowi znalezienie odpowiednich składników.

Miejsce bogów zajął całkiem duży panteon świętych. Każdy z nich jest pomocny w określonych sytuacjach. Jedni przywracają utracone siły, inni mają władzę nad dzikimi zwierzętami, a pewien święty umożliwia nawet chodzenie po wodzie. Występuje jednak pewne ograniczenie w ilości modłów, które możemy "odklepać". Jest nim aktualny poziom *Divine Favour* czyli czegoś, co można by nazwać swego rodzaju "kredytem", jaki mamy u świętego. Na początku gry posiadamy 99 punktów *DV*, ale liczba ta z każdą kolejną modlitwą się obniża. Im więcej naszego "kredytu" przeznaczymy na modły, tym większe są szanse na to, iż zostaną one wysłuchane. Z biegiem czasu poziom *DV* samoistnie wzrasta, ale odbywa się to bardzo wolno, należy więc umiejętnie gospodarować jego zapasami. Jedyne wyjście stanowi tutaj posiadanie jakieś świętej relikwii, która zmniejsza straty w *DV* spowodowane nadmierną gorliwością religijną.

Prosić świętych o pomoc może właściwie każdy. Poszczególni członkowie drużyny różnią się między sobą tylko ilością świętych, do których mogą się modlić. Uzależnione jest to od wielkości posiadanego współczynnika *RELIGIOUS TRAINING* oraz *VIRTUE*. Obydwa można jednak "prewencyjnie" ustawić na odpowiednio wysokim poziom w trakcie tworzenia postaci.

Spotkania i bitwy.

W grach przygodowych tradycją jest, iż na drodze naszych bohaterów stają różnego rodzaju ciemne charaktery, które jakkolwiek są niebezpieczne, służą jednak przede wszystkim do zwiększania ilości punktów doświadczenia, stanu sakiewki czy ewntualnie umiejetności walki kierowanych przez nas postaci. *Darklands* nie jest tutaj wyjątkiem. Oprócz spotkań z bardziej tradycyjnymi mieszkańcami lasu, takimi jak wilki, jaszczurki i rozbójnicy, autorzy wprowadzili również wiele innych wywodzących się z mitologii stworzeń. Znajdziemy więc wilkołaki (*werewolf* - ale nie ten z II Wojny Światowej), skrzaty (*schrat*) i należące do tej samej rodziny (zgodnie z moim podręcznikiem do biologii) koboldy, krasnoludy, ogry i gnomy, a ponadto: demony, smoki, hellhoundy, tatzelwurmy i gargoyle (cokolwiek to może być). Najbardziej zabawni wydają się jednak być czciciele szatana. W trakcie gry odwiedziłem kilka wiosek. W każdej z nich udałem się do miejscowego kościółka, aby skorzystać z możliwości spowiedzi. Nakazana pokuta za każdym razem brzmiała mniej więcej tak: "poderżnij małemu zwierzęciu gardło, wypij jego krew i..." tak dalej. Następnie w czasie spotkania z szefem wioski oskarżałem jego oraz jej mieszkańców o herezję. W odpowiedzi na to z pobliskich chat wyskakiwali uzbrojeni ludzie. Wszystko kończyło się walką z bardzo rozgniewanym demonem i zniszczeniem identycznego w każdym przypadku ołtarza, stojącego na identycznym za każdym razem wzgórzu. Po kilku takich spotkaniach doszedłem do wniosku, że średniowieczne Niemcy były krajem wciąż jeszcze całkowicie pogańskim, każdy wiejski kościół



spełniał zaś jedynie rolę atrapy, na którą mieli się dać nabrać przygodni turyści.

Sposób, w jaki rozwiązano w **Darklands** problem walk i bitew, wydaje się być najmocniejszą stroną tego programu. Połączono tutaj dwa wcześniejsze systemy: znany z cyklu ***Forgotten Realms*** oparty na możliwości dokladnego kierowania ruchami członków drużyny oraz system walki rozgrywającej się w czasie rzeczywistym zastosowany w ***Eye of the Beholder***. Autorom udało się w ten sposób stworzyć coś zupełnie nowego, co bije przy tym na głowę wszystkie wcześniejsze rozwiązania. Każda bitwa jest w pelni animowana, "dzieje" się w realnym czasie, a jednocześnie zachowana została pełna kontrola gracza nad swoimi postaciami. Aby przerwać bitwę wystaczy tylko nacisnąć klawisz spacji i możemy wydawać rozkazy. Ich lista jest calkiem duża. W jej skład wchodzą komendy odnoszące się zarówno do taktyki prowadzenia walki, jak i do sposobów poruszania się po polu bitwy. Chciałby się tutaj podzielić jednym spostrzeżeniem. Program oferuj 5 rodzajów walki: ***Attack*** - równy podział sił pomiędzy atak i obronę danego bohatera, ***Volnuerable*** - nasza postać stara się wyszukać słabe punkty w obronie przeciwnika, dzieje się to jednak kosztem spowolnienia jej ataków, ***Barserk*** - idziemy na całość nie zważając na obronę, ***Parry*** - skupiamy się na defensywie, ***Use Missile*** - obsluga broni miotającej. Na początku gry, gdy nasi bohaterowie nie grzeszą jeszcze zbyt dużym doświadczeniem w posługiwaniu się bronią, jedyną przynoszącą rezultaty techniką walki jest ***Barserk.*** Braki w wyszkoleniu nadrabia się w ten sposób siłą fizyczną i odwagą.

Wiele walk, jakie będziecie mieli okazję stoczyć, rozegra się w pomieszczeniach zamkniętych. Krokiem naprzód w stosunku do wielu innych programów role-playing jest fakt, iż w końcu ktoś zauważył, że znajdują się w nich na przykład meble. **Darklands** nie tylko oferuje nam wspaniałą trójwymiarową grafikę, lecz również pozwala na jej "wykorzystanie". Krzesła i stoły nie grają już jedynie roli kolorowej dekoracji, można je wykorzystać, wejść na nie, aby móc z góry strzelać do przeciwników lub zbudować z nich barykadę. Walczyć będziemy również w warownych zamkach (gdzie poznacie na pewno smak ucieczki przed uzbrojoną bandą w ciemne, nieznane korytarze,) w ciasnych zaułkach prowincjonalnych miasteczek oraz w łasach, na moczarach, polach i w wielu innych miejscach. Spróbujcie, bo zabawa jest wyśmienita.

Na koniec chciałbym powiedzieć o jedynym chyba mankamencie **Darklands.** W miarę uplywu czasu gra staje się coraz bardziej nużąca. A dlaczego? To bardzo proste, powtarzające się nieodmiennie sekwencje kolorowych plansz ukazujących się w trakcie wchodzenia do miasta, spotkania na drodze obcych podróżnych czy wizyt w zamku księcia-banity powodują, iż gracz przeszedlszy kilka takich początkowych etapów wie już, jak takie rzeczy będą wyglądały potem - niestety, zawsze tak samo. Gra przypomina schemat: zbliżamy się do miasta - taka ilustracja, wchodzimy przez bramę - taka, idziemy do baru - grafika identyczna jak ta, którą widziełiśmy już w trzydziestu innych miejscach. Jakkolwiek program oferuje nam około 550 różnego rodzaju kolorowych, pełnoekranowych ilustracji, początkujący gracz ma możliwość zobaczenia tylko ich niewielkiej części. Być może jest to jakiś system zachęty do gry, gdyż tylko spora ilość czasu spędzonego przed ekranem monitora pozwoli nam na obejrzenie lepszych "kawałków".

Myślę, że **Darklands** zasługuje na uznanie, miłośnikom role-playing powinien zaś z pewnością przypaść do gustu, a szczególnie prezentowany tutaj system rozgrywania bitew, no i oczywiście grafika (popatrzcie zresztą sami).

Nie pozostaje mi już nic innego, jak życzyć szczęścia w poszukiwaniu sławy oraz chyba w nauce niemieckiego, co może się Wam przydać. Sam natomiast idę poszukać teraz tego cholernego kupca, który obiecał mi pieniądze za zabicie wilkołaka i który zbyt szybko wyjechał z miasta, zapominając dotrzymać slowa.

Piotr Orcholski

P.S.Gra **Darklands** wymaga około 17 Mb wolnego miejsca na dysku twardym, conajmniej 2 Mb pamięci RAM oraz komputera klasy IBM 386 lub wyżej.









ANOTHER WORLD
US Gold

Kody do kolejnych etapów:

1 - EDJI
2 - HICI
3 - FLLD
4 - LIBC
5 - CCAL
6 - EDIL
7 - FADK
8 - KCIJ
9 - ICAH
10 - FIEI
11 - LALD
12 - LEFK

APIDYA
Playbyte

Jeżeli uważasz, że programiści zbytnio znęcają się nad Tobą i chciałbyś sobie pobuszować po grze wpisz:

SHOWCREDITS
MISSHONEYBEE
HASTALAVISTA
DEPUTYOFLOVE
SNEAKPREVIEW

Po każdej linijce wciśnij Return.

BLUES BROTHERS
Tius

Jeśli brak czasu nie pozwala Ci na przejście do kolejnych etapów, nie musisz się przejmować - wystarczy, że wpiszesz (gdy pojawi się ekran wyboru):

HOULQ

a następnie wciśniesz 1, 2, 3, 4, 5 lub 6 dla wybrania kolejnego etapu.

BARBARIAN 2
Psygnosis

Niby fajna gra, niby fajne grafiki, ale po jakimś czasie można mieć dosyć młócenia mieczem i agonalnych okrzyków. Starczy wtedy przytrzymać jednocześnie wciśnięte:

"Help", "M" i "E".

BARBARIAN
Kixx

Po wspaniałej sekwencji rozcinania łańcuchów i uwalniania drzemiących w Tobie (tzn. Barbarianie) nadludzkich sił, nawet najbardziej wybrednego smakosza zachwycają liczne dekapitacje (tj. ścinanie głowy), jakie mają miejsce w tej grze. Jeśli jednak dojdziesz do wniosku, że zbyt często wypada na Twojego bohatera, wystarczy, byś wpisał na ekranie tytułowym:

04 08 59

Otrzymasz nieskończone życia i będziesz mógł dalej swobodnie dekapitować bez zwracania uwagi na swoją kolejkę.

COOL CROC TWINS
Empire

Bardzo fajna gra dla dwóch graczy. Gdy się znudzi, możecie spróbować wpisać kody dla poszczególnych etapów:

TRIAX
DREAM
MUNGO
JANKO
HENRI
DOORS
FLOYD
BRUNO
MONEY
HUMAN
GIRLS

CHASE HQ 2
Ocean

Aby łatwiej przechodzić przez kolejne etapy, wpisz podczas startu gry:

IN A GARDEN IN

Naciśnięcie "T" w czasie gry spowoduje wyzerowanie czasu, zaś "N" teleportuje Cię do następnego etapu.

DEFLEKTOR
Pocket Power

Wciśnięcie klawiszy "+" i "-" pozwala na skakanie w tył i do przodu pomiędzy etapami. Mała pomoc, a jak cieszy!

DYNA BLASTER
Ubi Soft

Być może znacie tą grę ze Spectrum ("Eric and the Floaters"), czy też z pecetów ("Bomberman"). Jeśli się Wam spodobała, a nie wiecie, jak przejść do następnych etapów, wpiszcie:

2-5 - ROVEEWTPC
3-1 - MXVCLASH
3-6 - MXCCLIZY
4-2 - ROCEGMPU
4-7 - ROOCLWEL
5-1 - ROLCLSEW
6-1 - ROFVWBNL
6-7 - MXREPVNM
7-3 - MAREWGKP
7-7 - MXREVQNM
8-2 - MXAEPMYH
8-6 - MAHEGSLN

EYE OF THE BEHOLDER 2
US Gold

Rozumiem Wasze zniecierpliwienie w związku z brakiem rozległych planów i szczegółowego opisu przejścia gry, ale jeszcze to nadrobimy. Mam nadzieję, że poniższy tip pomoże Wam tymczasem w przejściu do dalszych etapów. Gdy natraficie na niesamowicie silną i na dodatek niezwykle złośliwą maszkarę zbliżcie się do niej jak najbliżej, po czym spokojnie (no może nie tak do końca spokojnie) zgrajcie stan gry. Gdy władujecie program z powrotem, po stworze nie zostanie ani śladu. Zadziwiające!

GHOSTS 'N' GOBLINS
Elite

Jeśli prześladują Cię postacie z tej gry, postaraj się wpisać "1" do tablicy z wynikami (jako swoje nazwisko). Tym samym usuniesz możliwość wykrywania zderzeń i nie będziesz mógł być zraniony. Innym sposobem na osiągnięcie tego efektu jest wpisanie na ekranie z "kredytkami" (credits):

DELBOY

Powodzenia w osiąganiu superwyników.

HAGAR THE HORRIBLE
Kingsoft

Gra nie taka straszna, jak to głosi tytuł. Można się też pośmiać. Jeśli jest Ci jednak nie do śmiechu, to aby przejść do dalszych etapów, wpisz:

1 - FEAFGN
2 - JVSAMK
3 - ASGAPQ
4 - UWFXPY
5 - FSXRIC
6 - DZAGTG
7 - WFYILD

HARD DRIVIN
Respray

Ciężka jazda, oj ciężka. Aby sobie ułatwić przebywanie kolejnych odcinków, wybierz ręczne zmienianie biegów i przyspiesz do pełnej prędkości, teraz wystarczy wrzucić luz, a będziesz nie do pokonania w zderzeniach.

JAGUAR XJ220
Core

Gierka w stylu Lotusa, ale nagrody chyba nie odpowiadają trudnościom, jakie trzeba pokonać. By jechać szybciej, wciśnij "P", gdy sędzia startowy powie "*GO!*". Teraz naciśnij je ponownie, a Twoje zwycięstwa staną się rzeczywistością - nikt nie będzie w stanie jechać tak szybko, jak Ty!

MEGA-LO-MANIA
Imageworks

Jedna z najlepszych zabaw w "boga". Świetna grafika i wspaniałe odgłosy. Ci, którym znudziło się przebywanie w tej samej epoce, mogą użyć kodów do poszczególnych etapów:

2 - BNYABDUNGHY
3 - COVCPMJVEBL
4 - WKCCHIEUKNL
5 - GATAVRXRONT
6 - WWKOXGPXBOZ
7 - KUUCTOPLGHY
8 - PEHAJBPKZAQ
9 - GYSOJHPNFHN

NAVY S.E.A.L.S
Ocean

Aby nie zostać utopionym w "oceanie", powinieneś w tabeli wyników wpisać:

PSBOYS

Teraz wystarczy wcisnąć "H" dla zatrzymania gry, zaś "Esc", aby przeskoczyć do następnego etapu.



TRIKI

OPERATION THUNDERBOLT
Hit Squad

Calkiem milusia grafika trójwymiarowa, w której dwóch graczy rozbija co popadnie. Gdy znajdziecie się w tabeli wyników, wpiszcie tam:

WIGAN NINJA

Otrzymacie dzięki temu nieskończoną ilość żyć.

PINBALL FANTASIES
21st Century

Milośnicy bilarda z przyjemnością pograją sobie w tę gierkę. Tym, którzy chcieliby uzyskać dodatkowe możliwości polecamy wpisanie:

DIGITAL ILLUSIONS

Nigdy już nie zgubicie kulki. Jeśli jednak kulka się gdzieś zablokuje, czeka Was reset maszynki - he, he. Wpisanie hasla:

EXTRA BALLS

da Wam, zamiast trzech, pięć nowych kulek.

PUSHOVER
Ocean

Jeśli Wasze domino uklada się zbyt wolno i nie możecie dać rady ze zdychającymi mrówkami, to poniżej podajemy kody do poszczególnych etapów:

10 - 07680
20 - 15362
30 - 08718
40 - 30734
50 - 22046
60 - 17470
70 - 19071
80 - 28927
90 - 28671
100 - 44543

RODLAND
Storm

Być może gierka ta wydaje się niektórym nieco przeslodzona. Jeśli jednak się okaże, że Wasza czarodziejska różdżka nie funkcjonuje jak należy, możecie wcisnąć *Help* dokladnie 5 razy, a będziecie niezniszczalni. Klawisz spacji pozwala na przeskakiwanie etapów.

SIM CITY
Infogrames

Zbudowanie czegoś (miasta) z niczego (komputera) jest wielkim wyzwaniem dla wszystkich graczy. Nie każdy może sobie jednak tak od razu dać z tym radę. Gdy zaczyna brakować Wam funduszy, wciśnijcie *Shift* i trzymając go wpiszcie:

FUND

Za każdym razem, gdy to zrobicie, w kasie pojawi się dodatkowe 10.000. Niestety, ma to też swoje wady - gdy będziecie zbyt często sięgali do tego "źródelka", zaczną Was nękać trzęsienia ziemi. No cóż, żyje się tylko raz, a niektórzy - w ogóle...

SHADOW DANCER
US Gold

Waszym towarzyszem jest pies. Jeśli jednak zbyt się wysilicie, to nawet on Wam nie pomoże. Zatrzymajcie grę (pause), a potem wpiszcie:

GIVE ME INFINITES

Otrzymacie nieśmiertelność.

SHADOW OF THE BEAST 2
Psygnosis

Być może macie jakieś problemy w jaskiniach z goblinami. Jeśli wtrącą Was do więzienia i w momencie gdy podchodzicie do drzwi dokonują Waszej elektryfikacji, rozwiązanie jest dosyć proste. Powinniście byli wcześniej, w Karamoon Oasis Hotel, zaopatrzyć się w wino. Kiedy upijecie nim strażników, możecie po otwarciu drzwi wyruszyć w dalsze przygody.

SUPERCARS
CBH

Jest to gra wylącznie dla bogaczy. Wygrywają tylko Ci, którzy mają dosyć szmalu, aby kupić najlepsze samochody. Tym, którym wlaśnie wyszlo kieszonkowe, slużę pomocą:

ODIE - przeskakuje pierwszy etap.
BIGC - przeskakuje do trzeciego etapu.
RICH - napelnia kasę szmalem.

TERMINATOR 2
Ocean

Efekty do filmu o tym samym tytule byly podobno kreowane na Amidze. Nic dziwnego, jeśli coś z filmu zostalo i w grze. Dla wszystkich, którym brakuje "stalowych nerwów" do ukończenia gry, być może milą niespodzianką będzie niniejsza pomoc: po zatrzymaniu gry (pause) należy wcisnąć F1. Teraz F2 pozwala na przeskakiwanie poszczególnych etapów.

THE HUMANS
Mirage

Jeśli gra ta wydaje się Wam dehumanizowaniem umyslów tudzież joysticków, możecie skorzystać z poniższych kodów do poszczególnych etapów:

2 - ANDIE PANDY
3 - GET A LIFE
4 - CARLOS
5 - HOWIE
6 - MOOBLE
7 - CSL
8 - THE HUMBLE ONE
9 - PIXIE
10 - MILESTONE
11 - WAR WAR WAR
12 - J WCKINNON
13 - UNLUCKY
14 - BLUE MONKEY
15 - RED DWARF
16 - BAD TASTE
17 - THE KITCHEN
18 - CJ
19 - SORT IT OUT
20 - SMART
21 - VILLA3BORO2
22 - EARLY MORNING
23 - BORO4LEED1
24 - EASY LIFE
25 - JIMS TILES

TITUS DE FOX
Titus

Jeśli śnią się Wam po nocach różnego rodzaju lisy na skutek przeskakiwania z platformy na platformę, to dla lepszego snu możecie skorzystać z zamieszczonych poniżej kodów do poszczególnych etapów:

1 - 2625
2 - 8455
3 - 2974
4 - 4916
5 - 1933
6 - 0738
7 - 2237
8 - 5648
9 - 6390
10 - 8612
11 - 4187
12 - 1350
13 - 9813
14 - 5052
15 - 2045

Kto wie, ile czasu trzeba, aby dojść do tych kodów, wpisując cyfry jak popadnie?

TOTAL RECALL
Ocean

Da się grać, choć dobrych scen z filmu jak na lekarstwo. Możecie jednak uzyskać nieskończone życie, wpisując do tabeli z wynikami:

LISTEN TO THE WHALES

UGH
Playbyte

Sterowanie tą przedpotopową taksówką epoki kamiennej to calkiem niezla zabawa. Ci, którzy ciekawi są następnych poziomów, niech skorzystają z poniższych kodów:

5 - SOICHGOMBASEPP
10 - PROFRJGUMBY
15 - INSURANCESKETCH
20 - SPANISHINQUISITION
25 - TRAINSPOTTING
30 - THECATSATONTHEMAT
35 - LOOKOUTOFTHEYARD

WINGS OF FURY
Domark

Jeśli Twoje skrzydla są dostatecznie wściekle na Japończyków zganiających Cię z nieba, powinieneś w czasie gry używać następujących klawiszy:

M - dla niekończących się broni
C - dla zmieniania broni
D - dla niewidzialności
P - dla dodatkowych żyć
F - dla napelniania zbiorników benzyną w czasie gry.

Tomasz Kokoszczyński

MARKET

Sprzedam Atari 65XE, stację dysków CA 2001, 150 dysków, 30 oryginalnych programów, monitor, literaturę. Cena 5 mln zl. **Jarosław Duda, ul. Cmentarna 63/42, 39-200 Dębica.**

Sprzedam C-64, ok. 400 gier, cartridge, joystick, literaturę. Cena 2 mln zl. **Rafał Różański, ul. Ks. W. Rudy 6/2, 56-500 Syców.**

Sprzedam C-64 (z magnetofonem), cartridge, joystick, ponad 500 programów, gwarancja. Sprzęt posiadam od 17.08.1992 roku. Całość za 2.3 mln. **Artur Płotnikow, ul. Obory 20/14, 05-520 Konstancin (Jeziorna).**

Zamienię HD 40 Mb firmy Olivetti na dysk twardy 80 Mb, lub więcej, za doplatą. **Jarosław Mostowicz, ul. Sępia 29b, 40-679 Katowice, tel. 528-702.**

Sprzedam IBM PC/AT 16 MHz, VGA, monitor VGA Philips B/W, HDD Seagate 80 Mb (DOS), dwie stacje FDD (1.2 Mb/1.44 Mb), klawiatura, Genius Mouse, bogate oprogramowanie, Covox stereo (1992). Cena 10 mln zl. **Przemysław Woźny, ul. H. Sawickiej 37/27, 62-800 Kalisz, tel. 538-98.**

Sprzedam: C-64, stację 1541(2), magnetofon, dyskietki, cartridge (Final 3). Cena ok. 3.2 mln. zl (do ustalenia). **Tomasz Ciemiorek, ul. Jana Olbrachta 58/114, 01-111 Warszawa, tel. 37-02-06.**

Sprzedam gry i programy użytkowe na Amigę. Cena programu: 5 tys. zl. Katalog gratis. **Marcin Ambroziak, 78-316 Brzeźno.**

Sprzedam następujące czasopisma: "Bajtek" z 1992 roku (bez numeru 8), po 10-12 tys. zl za egzemplarz, "Komputer" z 1992 roku (numery od 3 do 9) oraz numer 1 z roku 1993 po 15 tys. zl za egzemplarz. **Katarzyna Wróbel, ul. Tylna 4, 27-100 Iłża, tel. 351.**

ciąg dalszy na- str. 65

Pokwitowanie dla wpłacającego	Odcinek dla posiadacza rachunku	Odcinek dla BANKU
zł	zł	zł ....
słownie	słownie	słownie
WPŁACAJĄCY imię nazwisko	WPŁACAJĄCY imię nazwisko	WPŁACAJĄCY imię nazwisko
ADRES kod pocztowy	ADRES kod pocztowy	ADRES kod pocztowy
na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz	na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz	na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz
Opłata zł	Opłata zł	Opłata zł ....
podpis przyjmującego	podpis przyjmującego	podpis przyjmującego



AMI-MARKET

Wystarczy wypełnić DRUKOWANYMI literami zamieszczony obok blankiet. Ogłoszenia mogą zamieszczać tylko osoby prywatne. Ważny jest tylko oryginalny, wycięty z czasopisma blankiet (NIE jego kserokopia!). Ogłoszenia dotyczące sprzedaży muszą zawierać cenę. Uwaga! Prosimy zaznaczyć czasopismo, w którym ma się ukazać ogłoszenie:

❒ AMIGOWIEC
❒ **Świat Gier Komputerowych**

ZAPRASZAMY

imię nazwisko
miejsce zamieszkania
kod miejscowy
telefon, fax
UWAGI



BŁYSKAWICZNE DARMOWE OGŁOSZENIA sprzedam, kupię, wymienię



Pokwitowanie dla wpłacającego	Odcinek dla posiadacza rachunku	Odcinek dla BANKU
zł	zł	zł ....
słownie	słownie	słownie
WPŁACAJĄCY imię nazwisko	WPŁACAJĄCY imię nazwisko	WPŁACAJĄCY imię nazwisko
ADRES kod pocztowy	ADRES kod pocztowy	ADRES kod pocztowy
na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz	na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz	na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz
Opłata zł	Opłata zł	Opłata zł ....
podpis przyjmującego	podpis przyjmującego	podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU

SKLEP ŚGK

Zamawiam w SKLEPIE ŚGK następujące pozycje:

Lp.	TYTUŁ	egz.	cena

SUMA

Odcinek dla posiadacza rachunku

SKLEP ŚGK

Zamawiam w SKLEPIE ŚGK następujące pozycje:

Lp.	TYTUŁ	egz.	cena

SUMA

Pokwitowanie dla wpłacającego

SKLEP ŚGK

Aby w SKLEPIE ŚGK zamówić wybraną pozycję, należy:

1. Prawidłowo wypełnić rubryki dotyczące zamawianych pozycji.
2. Podać czytelnie swój adres.
3. Wpłacić odpowiednią kwotę na konto P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.

Jednocześnie informujemy, że P.W.H. "ALFIN" ani ŚGK nie będą odpowiadać za problemy wynikłe z błędnego wypełnienia blankietu.

W razie niejasności, czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o zgłaszanie się na adres:

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
tel. 28-79-20, fax 22-64-03
ul. Świętojańska 2/7,
85-017 Bydgoszcz

Drodzy Czytelnicy!

Proponujemy półroczną lub roczną prenumeratę ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH.

Można również zamówić w SKLEPIE ŚGK wybraną pozycję (program lub grę). Listę propozycji drukujemy na odwrocie plakatu, na stronach 31 i 34.



Odcinek dla BANKU

Świat GIER KOMPUTEROWYCH

Zamawiam półroczną prenumeratę (6 numerów)

od numeru:

Zamawiam roczną prenumeratę (12 numerów)

od numeru:

Odcinek dla posiadacza rachunku

Świat GIER KOMPUTEROWYCH

Zamawiam półroczną prenumeratę (6 numerów)

od numeru:

Zamawiam roczną prenumeratę (12 numerów)

od numeru:

Pokwitowanie dla wpłacającego

Świat GIER KOMPUTEROWYCH

Aby zaprenumerować Świat Gier Komputerowych, należy:

1. Wybrać rodzaj prenumeraty i zaznaczyć, od którego numeru ma się rozpoczynać.
2. Podać czytelnie swój adres.
3. Wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto, tj. 138.000,- za 6 wydań lub 276.000,- za 12 wydań.

Jednocześnie informujemy, że P.W.H. "ALFIN" ani ŚGK nie będą odpowiadać za problemy wynikłe z błędnego wypełnienia blankietu.

W razie niejasności, czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o zgłaszanie się na adres:

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
tel. 28-79-20, fax 22-64-03
ul. Świętojańska 2/7,
85-017 Bydgoszcz

Świat GIER KOMPUTEROWYCH

MARKET

Ciąg dalszy ze strony 62.

Sprzedam C-128D, stacja dysków, oprogramowanie, literatura, cartridge. Całość za 2.3 mln zł. **Adam Korytkowski, ul. Pocztowa 11/1, 89-500 Tuchola , tel. 4-34-45.**

Nawiążę kontakt z osobami zainteresowanymi wymianą demosów i polskich gazetek dyskowych na Amigę. **Leszek Żabiński, ul. 1-go Maja 146/4, 40-236 Katowice.**

Sprzedam monitor kolorowy Commodore 1802D z filtrem. Stan idealny. Cena 3 mln zł. **Daniel Frost, ul. Piłsudskiego 5, 83-140 Gniew, tel. (069) 35-23-98.**

Sprzedam C-64 ze stacją dysków, dwa cartridge ("X" i "Final 3"), 123 dyski z programami, magnetofon, kasety, mysz i podkładkę. Cena 4 mln zł. **Paweł Jaszczuk, 11-010 Barczewo, osiedle Słoneczne 13/54.**

Sprzedam C-64 (wersja 2), joystick, "Black Box v.4", ponad 100 gier. Całość za 1.5 mln zł. **Piotr Drzewoszewski, ul. Ogrodowa 10/6, 74-330 Pełczyce.**

Wymienię programy na Amigę, tylko nowości. Sprzedam programowy emulator systemu 1.3. Cena 50 tys. zł. **Jakub Pieńkowski, ul. Chopina 4, 12-100 Szczytno, tel. 20-96** (po 18.00).

Sprzedam program "Fast4" zwiększający szybkość PC o 700%. Cena 29 tys. zł. **Piotr Laszczyk, ul. Szeligórska 976, 34-511 Kościelisko, tel. 7-04-44.**

Kupię oryginalne gry (z polską instrukcją): "Elite 2", lub "Elite 1" oraz "Steel Empire". **Jarosław Duda, ul. Cmentarna 63/62, 39-200 Dębica.**

Sprzedam: programy na IBM (5 000 za 1 dysk), Covox (interface muzyczny) za 50 000, dyski HD 5.25" (formatowane) - 10 000 zł za sztukę. **Cezary Noweta, ul. Łąkowa 19/21, 90-554 Łódź, tel. 37-17-28.**

Sprzedam joystick SV-202 do IBM. Data produkcji 1992.11.23. Cena 190 tys. zł. **Karol Tracz, ul. Dybowskiego 35/10, 41-208 Sosnowiec.**

Sprzedam gry na A500+. Skopiowanie jednego dysku tylko 8 tys. Możliwe zniżki. Co tydzień nowości. **Krzysztof Szostak, ul. Mrongowiusza 5C, 14-100 Ostróda, tel. 36-42.**

Kupię grę "X-Wing" na IBM PC. **Marcin Poręba, ul. Łączna 25a/4, 64-920 Piła, tel. 122-504.**

Sprzedam C-64, magnetofon, joystick, cartridge, ponad 150 gier. Całość za 2 mln zł. **Michał Masłowski, ul. Kwitnąca 5/73, 01-926 Warszawa, tel. 669-95-63.**

Sprzedam Amigę 500 (z 1 Mb + zegar), modulator TV, joystick, pokrywa. Wszystko na gwarancji. Cena ok. 5 mln. **Jacek Leśniewski, ul. Husarska 20, 47-200 Kętrzyn-Koźle, tel. 23-286.**

Sprzedam C-64, stacja dysków 1541, 34 kasety, magnetofon 1530, 8 dysków. Cena 4 mln zł. **Marcin Domowicz, ul. Różana 23, 62-010 Pobiedziska, tel. 177-282.**

Oferuję wymianę oprogramowania na C-64 (dyski). Programy użytkowe, dema, magazyny (100% odpowiedzi). **Marcin Dajewski, ul. Spacerowa 10, 64-100 Leszno (woj. leszczyńskie), tel. 20-71-08** (po godz. 17).

Sprzedam rewelacyjny interface muzyczny do IBM - Covox (z oprogramowaniem). Cena 50 tys. **Cezary Noweta, ul. Łąkowa 19/21, 90-554 Łódź.**

Sprzedam Amigę 500 z modulatorem i pokrywą na gwarancji, stan idealny. Cena 4.9 mln. **Aleksander Augustynowicz, ul. K. Marksa 5 ("Dedal" pok. 47), 82-200 Malbork, tel. 31-31 wew. 245.**

Sprzedam Amigę 500 (1Mb RAM), modulator, programy, literatura. Cena 5.9 mln zł. **Piotr Bańkowski, ul. Pogorska 10b/10, 32-500 Chrzanów, tel. (0-35) 37-862** (po godz. 19).

Sprzedam Atari 1040 STFM, monitor mono SM 124, joystick, 60 dyskietek. Cena 6 mln zł. **Przemysław Przybyła, ul. Hetmańska 54/20, 60-219 Poznań, tel. 66-17-43** (po godz. 21).

Sprzedam C-64 (wersja 2), stację dysków 1541-2 (na gwarancji), joystick, trzy modemy, dyskietki. Cena: 4.2 mln zł. **Michał Stabiecki, ul. Opoczyńska 8, 97-330 Sulejów.**

Atari 800XE + magnetofon XC12 turbo, cartridge i 10 kaset, sprzedam (za 1.5 mln), albo zamienię na C-64 lub Amigę (za dopłatą). **Michał Andrykiewicz, 86-183 Błądzim, tel. 292-24.**

Poszukuję "Top Secret" numery od 1 do 8, a także innych magazynów o grach. **Dariusz Węgiel, ul. Nawojowa Góra 321, 32-065 Krzeszowice.**

Wymienię radiomagnetofon Sharp (dwie kieszenie) na stację dysków 3.5", lub rozszerzenie pamięci do 2 Mb do Amigi 500. **Marek Małagocki, ul. Orzeszkowej 15, 11-400 Kętrzyn, tel. 33-81.**

Poszukuję instrukcji do gry "Space Shuttle" w języku polskim lub angielskim. **Piotr Makowski, ul. Newtona 8a/28, 60-161 Poznań.**

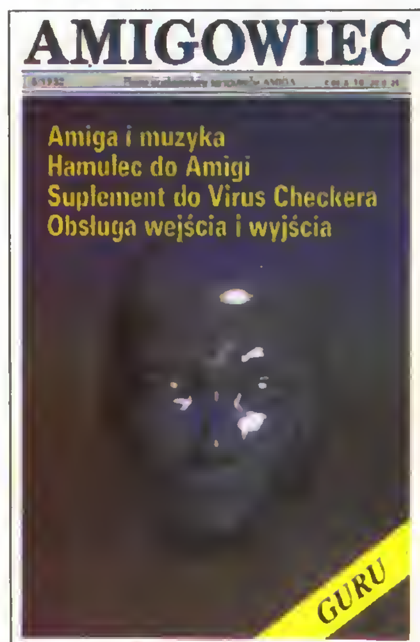
Sprzedam Atari 130XE, drukarkę, stację dysków, magnetofon, gry. Cena 4.5 mln zł. Ponadto Nintendo, pistolet, cartridge. Cena 1 mln zł. **Piotr Radomski, Os. S. Batorego 11/16, 60-687 Poznań, tel. (061) 217-839.**

Wymiana i kupno gier, programów na IBM (SVGA). Napisz, ja odpiszę. **Michał Gorbiel, Pędzichów 15/13, 31-152 Kraków.**

Sprzedam stację dysków 1541(2) + pudełko dysków. Cena 1.95 mln. **Piotr Czerny, ul. Czeczotta 1/56, 40-749 Katowice.**













TEN ZESTAW MOŻE BYĆ TWÓJ ZA JEDYNE 50 tys. zł

Swoje zamówienie wyślij na adres:

ALFIN sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz
tel. 28-79-20
fax 22-64-03